1

la terra
di mezzo

UNA SPIA A ISENGARD

TERRY K. AMTHOR

ENTRA NEL MONDO DI J.R.R. TOLKIEN

librogame®

RealConverter - trial version
registered version doesn't display this notice

Iron Crown Enterprises è ideatore di Middle-earth Quest
ed è proprietario © 1985, 1988 del Questgame Rules
e del marchio Questgame.

Prima ristampa, luglio 1992

ISBN 88-7068-393-1
Titolo originale: "Middle-earth Quest ™ - A Spy in Isengard ™"
© 1988, Unwin Hyman Limited, 15/17 Broadwick Street, Londra
W1V 1FP, Inghilterra. Riproduzione vietata.
Middle-earth ® e The Hobbit ® sono marchi registrati
della Elan Merchandising, Inc.
Tutti i nomi dei personaggi e dei luoghi ripresi dalle opere di
J.R.R. Tolkien sono marchi registrati appartenenti
a Unwin Hyman, Ltd. e a Elan Merchandising, Inc.
Middle-earth Quest ™ è un marchio registrato
della Unwin Hyman, Ltd.
© 1991, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

UNA SPIA A ISENGARD

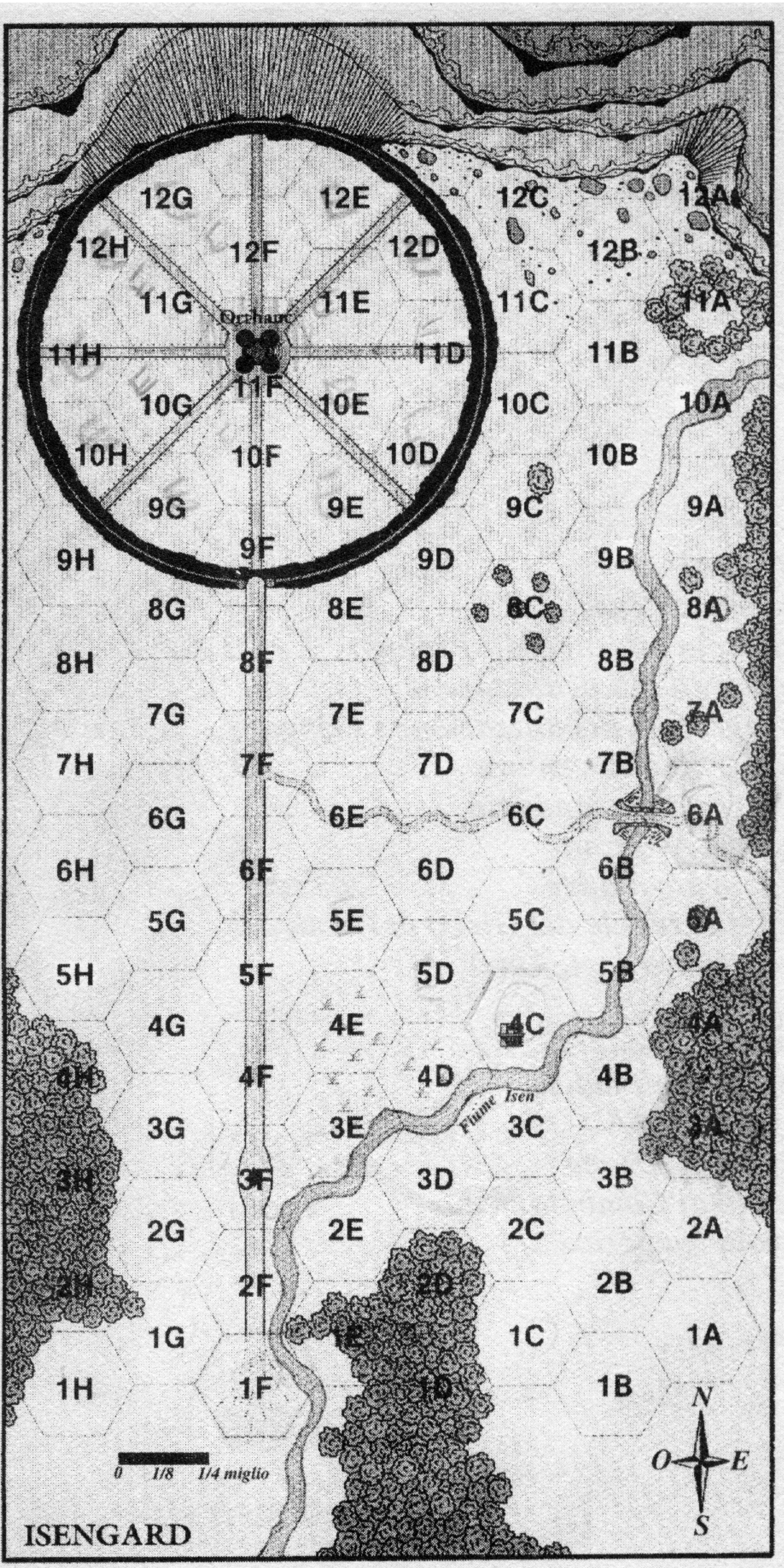
TERRY K. AMTHOR

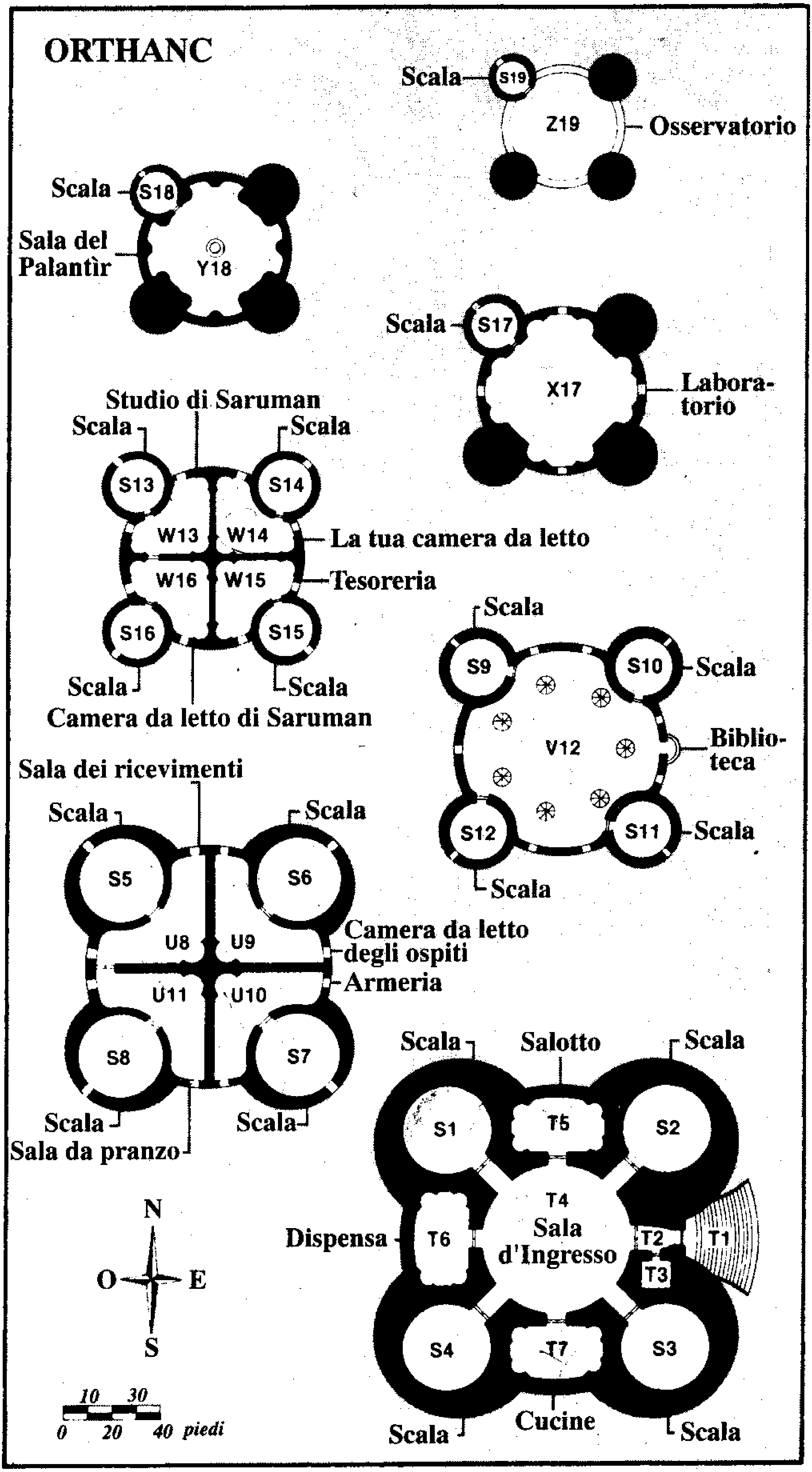
illustrato da Gerald Forton
mappe di Jessica Ney
tradotto da Roberta Gefter Wondrich

Edizioni E. Elle

Indice

Mappe 6
Introduzione 9
Sistema di Base 13
Una Spia a Isengard - Prologo 18
Paragrafi di Localizzazione - Orthanc 22
Paragrafi di Localizzazione - Isengard 43
Paragrafi d'Avventura 74
Creare un personaggio 260
Sistema Avanzato 265
Regole facoltative 271
Usare le regole del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli 277
Note 281
Foglio d'Identità 282
Foglio degli indizi 283
Tavola GiRSA 286
Tavola di Azione 288
Tavola di Combattimento 289
Tavola Numerica 290


ISENGARD
Orthanc
Fiume Isen
0 1/8 1/4 miglio
N
S
O
E
12G
12E
12C
12A
12H
12F
12D
12B
11G
11E
11C
11A
11H
11F
11D
11B
10G
10E
10C
10A
10H
10F
10D
10B
9G
9E
9C
9A
9H
9F
9D
9B
8G
8E
8C
8A
8H
8F
8D
8B
7G
7E
7C
7A
7H
7F
7D
7B
6G
6E
6C
6A
6H
6F
6D
6B
5G
5E
5C
5A
5H
5F
5D
5B
4G
4E
4C
4A
4H
4F
4D
4B
3G
3E
3C
3A
3H
3F
3D
3B
2G
2E
2C
2A
2H
2F
2D
2B
1G
1E
1C
1A
1H
1F
1D
1B


ORTHANC
Scala
S19
Z19
Osservatorio
Scala
S18
Sala del Palantìr
Y18
Scala
S17
X17
Labora-torio
Studio di Saruman
Scala
Scala
S13
S14
W13
W14
La tua camera da letto
W16
W15
Tesoreria
S16
S15
Scala
Scala
Camera da letto di Saruman
Scala
S9
S10
Scala
V12
Biblio-teca
S12
S11
Scala
Scala
Sala dei ricevimenti
Scala
Scala
S5
S6
U8
U9
Camera da letto degli ospiti
U11
U10
Armeria
S8
S7
Scala
Scala
Sala da pranzo
Scala
Salotto
Scala
S1
T5
S2
T4
Sala d'Ingresso
Dispensa
T6
T2
T1
T3
S4
T7
S3
Scala
Cucine
Scala
N
O
E
S
10
30
0
20
40
piedi

Introduzione

Ispirati all'opera del più grande scrittore di *fantasy* di tutti i tempi, J.R.R. Tolkien, i librogame della serie "La Terra di Mezzo" ti trasportano in un mondo in cui puoi incontrare uomini coraggiosi e crudeli, ma anche Hobbit, Elfi, Orchetti, Troll e Maghi, sia buoni che malvagi. Il continente della Terra di Mezzo costituirà lo scenario perfetto per le tue avventure, tra combattimenti e colpi di scena mozzafiato. Benvenuto nell'emozionante universo della Terra di Mezzo di J.R.R. Tolkien!

La mappa

La mappa ti dà una visione d'assieme di una parte del territorio in cui si svolgono le tue avventure. Attenzione però, questa mappa ti mostra solo quello che *tu* conosci di quella zona, ma non ti svela tutto ciò che può accadere. Ogni spazio sulla mappa è contrassegnato da una sigla, costituita da un numero e una lettera (ad esempio 1A, 1B, ..., 2B, 2C, ..., ecc.). Ognuna di queste sigle rimanda a uno dei "**Paragrafi di localizzazione**" che trovi all'inizio del libro, contrassegnato con lo stesso numero e la stessa lettera. Questi *Paragrafi di localizzazione* descrivono tutto quello che trovi in un determinato luogo; inoltre ti indirizzano ad altri "**Paragrafi di avventura**", in cui trovi varie possibilità di azione e di movimento, oltre ad informazioni dettagliate che ti guideranno nella continuazione dell'avventura.

Durante il gioco devi tenere ben presente il tuo percorso sulla mappa, ricordandoti sempre la sigla del luogo in cui ti trovi: ad esempio ti conviene segnare il percorso sulla mappa con una matita.

Il sistema di gioco

In questo librogame sono descritti i vari pericoli, situazioni e posti che puoi incontrare nel corso delle tue avventure. Man mano che leggi i paragrafi del libro ti verranno proposte diverse scelte. Il paragrafo che leggerai dipenderà dal luogo verso cui ti sposti sulla mappa, dalle indicazioni contenute nel testo, e dal fatto che le tue azioni abbiano o meno un esito favorevole.

I *Paragrafi di localizzazione* sono all'inizio del libro e corrispondono agli spazi sulla mappa. Questi paragrafi sono identificati da un numero e da una lettera. I *Paragrafi di avventura* si trovano più avanti nel libro e sono indicati solamente da un numero di tre cifre (es."365").

Quando ti muovi negli spazi segnati sulla mappa devi leggere i paragrafi di localizzazione corrispondenti; e inoltre - se ti si dice di farlo - devi leggere i paragrafi di avventura a cui si rimanda.

I paragrafi di avventura porteranno spesso i tuoi movimenti in zone che non sono raffigurate dalla mappa; in questi casi ti sarà utile segnare ciò che incontri e dove vai, e quindi sarà bene prendere appunti e tenere nota del tuo percorso di viaggio.

Indizi

Nel corso di questa avventura ti capiterà di raccogliere informazioni o oggetti, chiamati **indizi**, che in seguito potrebbero dimostrarsi importanti. A volte il testo ti darà questo genere di istruzioni:

Riporta l'**Indizio xx** ("xx" è una lettera)

Quando ti capita, riportalo nell'apposita casella sul "Foglio degli Indizi" che precede il *Prologo* (ma ne trovi anche altre copie alla fine del libro). Dovresti anche prender nota delle informazioni che raccogli e segnare il numero del paragrafo sulla riga accanto alla casella. Puoi ricopiare o fotocopiare questi fogli per tua comodità.

I dadi

Durante l'avventura avrai bisogno molte volte di lanciare i dadi per ottenere un numero da 2 a 12. In questi casi puoi:

1) Usare la **Tavola Numerica** in fondo al libro. Scegli un numero toccando la tavola con una matita o una penna (o qualcosa di simile) ad occhi chiusi. Se con la penna tocchi una linea, ripeti l'operazione.

2) Aprire il libro a caso e guardare il numero che trovi dentro la casellina in fondo alla pagina. Quello sarà il numero prescelto.

3) Lanciare due dadi a sei facce oppure lanciare un dado due volte.

Talvolta dovrai sommare il risultato ottenuto ad un **Bonus**. Qualora ciò avvenga, considera i risultati maggiori di 12 come un "12" e i risultati inferiori a 2 come un "2".

Scelta del sistema

Prima di iniziare a giocare devi decidere se vuoi seguire il **Sistema di Base**, che trovi al prossimo capitolo, oppure

8

il **Sistema Avanzato**, che si trova alla fine del libro. Se non hai mai letto un librogame né un rolegame ti consigliamo di usare il Sistema di Base e il personaggio indicato sul **Foglio d'Identità pre-compilato** che troverai prima del *Prologo*. Dopo che avrai preso confidenza con il gioco, sarai pronto per usare il Sistema Avanzato e creare il *tuo* personaggio.

Scelta del Personaggio

Ci sono tre modi per scegliere il personaggio:

1) Puoi usare le caratteristiche del personaggio già creato all'inizio del libro.

2) Puoi creare il tuo personaggio originale. Per determinare le sue caratteristiche usa il sistema spiegato nel capitolo *Creare un personaggio* alla fine del libro.

3) Puoi creare il tuo personaggio usando il sistema **Middle- Earth Role Playing (MERP)** di cui esiste anche la traduzione italiana: **Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (GiRSA)**. Quando lo usi ignora la "Tavola di Azione" e la "Tavola di Combattimento" alla fine del libro. Usa invece le linee-guida e le tavole che si trovano in GiRSA per risolvere azioni e combattimenti (vedi anche il capitolo *Usare le regole del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* alla fine del libro).

Inizio del Gioco

Dopo aver letto le regole e aver scelto il personaggio e il sistema con cui giocare, inizia la tua avventura partendo dal *Prologo*. Da quel momento il percorso da seguire ti viene indicato dal testo. Quando ti si dice di **avanzare**, leggi i paragrafi corrispondenti agli spazi sulla mappa.

Sistema di base

Movimento

Quando il testo ti dice di **avanzare**, puoi andare in qualunque spazio della mappa attiguo a quello in cui ti trovi; poi devi leggere il corrispondente *Paragrafo di localizzazione*. Da qui, se passi ad uno dei *Paragrafi di avventura*, puoi affrontare avventure più complesse. Quando ti si dice di **avanzare in una direzione a caso**, procedi come se ti si dicesse di **avanzare**.

Tempo

Quando usi il Sistema di Base, non tener conto del tempo. Quando il paragrafo indica una scelta basata sul tempo, vai al paragrafo relativo al tempo inferiore.

Equipaggiamento

Quando ti capita di trovare del denaro o del materiale di equipaggiamento, ricorda di registrarlo negli spazi appositi del Foglio d'Identità. I pezzi di argento sono "denaro", e puoi usarli nelle tue avventure per pagarti cibo, alloggio, trasporto, per corrompere qualcuno ecc. Certi tipi di equipaggiamento possono influire sulle tue abilità. Se vuoi puoi servirti del Sistema Avanzato per quel che riguarda gli effetti delle armature e delle armi.

9

Danni e Risanamento

Combattimenti, trappole, cadute e cose di questo genere ti procureranno dei danni nel corso della tua avventura. Devi ricordarti di registrarli sotto forma di quantità complessiva di **Danno** (riporta il totale nello spazio apposito del tuo Foglio d'Identità). Durante il gioco varia solo il tuo punteggio di *Danno* (Da), mentre la tua **Resistenza** (Re) resta invariata.

Se il danno subito è maggiore della Resistenza (vedi il Foglio d'Identità), allora **svieni**, ovvero **perdi i sensi**. Se ciò avviene durante un combattimento, vieni sconfitto e devi procedere come ti indica il testo. Altrimenti la tua avventura è finita, e non ti resta altro che ricominciare dall'inizio. Se il testo indica che ti **risvegli**, modifica il Danno in modo da renderlo pari alla Resistenza.

Ogni volta che incontri un paragrafo che non hai letto in precedenza, e che non ti richiede di **lanciare i dadi** o di **combattere** o di **entrare in azione**, puoi **riposarti** e ridurre i danni subiti di uno.

Bonus

Quando ti si dice di **lanciare i dadi** e aggiungere un "bonus", il bonus che devi aggiungere è il "bonus totale" appropriato che trovi nella sezione "Abilità" del tuo Foglio d'Identità. Ricordati che questi bonus possono avere sia valore negativo che positivo.

Durante il gioco puoi entrare in possesso di oggetti di equipaggiamento, oppure acquisire delle abilità che possono influire sui bonus totali: puoi registrare questi bonus negli spazi per i "bonus speciali". Se ciò avviene, naturalmente devi ricalcolare il relativo bonus totale.

Entrare in azione

Quando il testo ti propone una scelta fra diverse azioni, vai alla **Tavola di Azione** che si trova alla fine del libro: scegli una delle azioni elencate e segui le indicazioni relative. Talvolta queste indicazioni ti richiederanno di **lanciare i dadi** e di usare i "Bonus totali" elencati sul Foglio d'Identità.

Combattimento

Il combattimento consiste in una serie di "scontri". Durante ogni scontro attacchi il tuo avversario *oppure* cerchi di fuggire, e sono i tuoi avversari ad attaccarti. Gli attacchi con armi a distanza, e il BO con arma a distanza, **non** sono impiegati nel Sistema di Base.
Dopo un combattimento il testo ti dirà cosa devi fare.
Se scegli di scontrarti con un avversario, oppure il testo ti dice che devi combattere, il combattimento è risolto nel modo seguente:

1) Tu attacchi (vedi sotto) il tuo avversario e lui attacca te. Questo è uno scontro di combattimento (due attacchi, due lanci di dadi). Se sei colto di sorpresa, inverti l'ordine degli attacchi per tutto il combattimento.

2) Ripeti il punto 1, cioè uno scontro, finché si presenta una delle seguenti condizioni:

> a) Uno di voi due viene **ucciso** (un risultato "U" sulla **Tavola di Combattimento**).
>
> b) Uno dei due ha un *Danno* maggiore della *Resistenza*. Quel combattente **sviene** ed è sconfitto (ciò può anche avvenire in seguito a un risultato "S" sulla Tavola di Combattimento).
>
> c) Riesci a **disimpegnarti**. All'inizio di ogni scontro

puoi scegliere di non attaccare, solo per la durata di quello scontro. Quando il tuo avversario ha sferrato l’attacco puoi lanciare i dadi e aggiungere il tuo Bonus di corsa.

Se il risultato è 9 o maggiore di 9, riesci a **fuggire**. Altrimenti sei sempre impegnato nel combattimento e devi iniziare un altro scontro. (Comunque puoi cercare di *disimpegnarti* un’altra volta.)

Come avviene l’attacco

1) Sottrai il bonus di Difesa (BD) del difensore dal bonus di Offesa corpo a corpo (BO corpo a corpo) dell’attaccante, e poi lancia i dadi.

2) Vai alla Tavola di Combattimento alla fine del libro: individua il numero uscito ai dadi nella colonna verticale a sinistra, e la differenza tra il BO e il BD nella prima riga orizzontale.

3) Il numero che si trova all’incrocio tra i due valori individuati rappresenta il Danno subito dal difensore: aumenta il suo *Danno* di quel numero. I risultati speciali "S" e "U" pongono immediatamente fine al combattimento: il difensore può perdere i sensi ("S" sta per svenuto) o, più raramente, essere ucciso ("U" sta per ucciso).

Combattimento contro più avversari

Se il testo ti dice che in una determinata situazione devi combattere contro più avversari, "combattili" semplicemente uno alla volta come spiegato sopra.

Foglio d'identità pre-compilato

Nome: RÁNA

Danno

Caratteristiche	**Punteggio**	**Bonus**
Forza (Fo)	8	0
Agilità (Ag)	4	-1
Intelligenza (In)	12	+2

Resistenza = 36 = 20 + (2 x Forza)

Abilità	**Bonus Totale**	=	**Bonus Abilità**	+	**Bonus Caratteristiche**	+	**Bonus Speciali**
BO Corpo a corpo	+1	=	+1	+	0 Fo	+	______
BO a distanza	-3	=	-2	+	-1 Ag	+	______
BD	-1	=	0	+	-1 Ag	+	______
Corsa	-1	=	0	+	-1 Ag	+	______
Generica	0	=	+1	+	-1 Ag	+	______
Astuzia	+3	=	+1	+	+2 In	+	______
Percezione	+3	=	+1	+	+2 In	+	______
Magia	+4	=	+2	+	+2 In	+	______

Equipaggiamento

Foglio degli indizi

☐ A ______________________________
☐ B ______________________________
☐ C ______________________________
☐ D ______________________________
☐ E ______________________________
☐ F ______________________________
☐ G ______________________________
☐ H ______________________________
☐ I ______________________________
☐ J ______________________________
☐ K ______________________________
☐ L ______________________________
☐ M ______________________________
☐ N ______________________________

Una spia a Isengard

Prologo

Sei il fedele apprendista di uno dei più grandi maghi di tutta la Terra di Mezzo: Saruman il Bianco!
Saruman è uno dei cinque Istari, potenti maghi e stregoni che si dice siano venuti dall'Ovest, dove vivono i Valar, gli immortali Guardiani del Mondo. Saruman, un uomo alto con una lunga barba e dei fluenti capelli bianchi screziati da qualche filo grigio, è il capo dell'Ordine dei Maghi. Indossa un cappuccio e un'ampia tunica, candida come la neve, simbolo del suo colore e della sua carica. Saruman è infatti il capo del Consiglio Bianco, un gruppo che comprende non solo i maghi, ma anche la Regina degli Elfi Galadriel, il maestro del sapere Elrond e altri Saggi. Saruman, che si fa chiamare con molti nomi, è considerato da tutti un mago senza rivali, fatta eccezione per il Signore Tenebroso di Mordor.
Per gran parte della tua vita la tua casa è stata la cittadella di Isengard, una formidabile fortezza costruita all'estremità settentrionale di una valle riparata, chiamata Nan Curunir, "la Valle del Mago". La valle si trova alle pendici meridionali delle Montagne Nebbiose, sulla frontiera di Rohan, la terra dei Signori dei Cavalli. Protetta da una cerchia di mura il cui diametro misura un miglio, Isengard

10

è anche difesa e sorvegliata da un forte esercito. La parte più affascinante e misteriosa della fortezza è forse la torre che si trova al centro, Orthanc, che significa "Mente Astuta" in una lingua e "Dente di Pietra" in un'altra. In realtà entrambi i nomi sono veritieri, perché Orthanc è una specie di guglia di pietra nera vetrosa, alta centocinquanta metri, che alla sommità presenta quattro punte acuminate. All'interno contiene un labirinto di stanze, corridoi e scale progettate per disorientare chiunque non sia un abitante più che esperto.

Per tua fortuna sei uno di questi privilegiati.

Sei stato portato a Isengard quando eri ancora un piccolo orfano, insieme ad altri bambini della tua età. Diversamente dalla maggior parte dei tuoi compagni, che ora sono servitori e apprendisti, sei diventato alto e bruno. Qualcuno ha assunto la struttura tozza dei Rohirrim, con capelli biondo chiaro e carnagione pallida, mentre tutti gli altri (quasi tutti ragazzi che non vedi ormai da anni) sono cresciuti bassi di statura e con la carnagione scura dei Dunlendings.

Saruman ha intravisto delle grandi potenzialità in te (evidentemente più che negli altri), e quindi ti consente anche di accedere ad alcuni degli innumerevoli piani che si trovano nella torre di Orthanc. Con un'eccezione, però: ti è proibito entrare nella Sala del Palantír, il luogo dove è custodita l'antica Pietra Veggente della perduta Númenor. Non ti è nemmeno permesso di parlarne ad estranei. Perfino Saruman si è avventurato raramente nella sala... fino a poco tempo fa.

Saruman ti ha dato un mazzo delle chiavi di Orthanc e ti concede l'onore di assisterlo in molti suoi esperimenti. All'inizio era un maestro straordinario, gentile e affascinante, ma in questi ultimi anni hai notato in lui un profondo cambiamento. Ti rivolge la parola sempre più raramente, se ne sta sempre chiuso nel suo laboratorio oppure,

7

cosa ben più sinistra, nella sala della Pietra Veggente. Sembra stanco, provato, irascibile e i suoi occhi di tanto in tanto si accendono di una luce sinistra. Sotto quelli che un tempo erano gli splendidi boschi di Isengard sono stati costruiti imponenti arsenali e fosse, rifugi destinati ad ospitare e rifornire un esercito numeroso. Inoltre da un po' di tempo compaiono tra le mura di Isengard Orchetti e creature ancora più orribili , come se fossero state chiamate dal mago. Può essere vero? Saruman si sta forse comportando in modo sleale con il Consiglio Bianco? Che si sia alleato con il Signore Tenebroso?

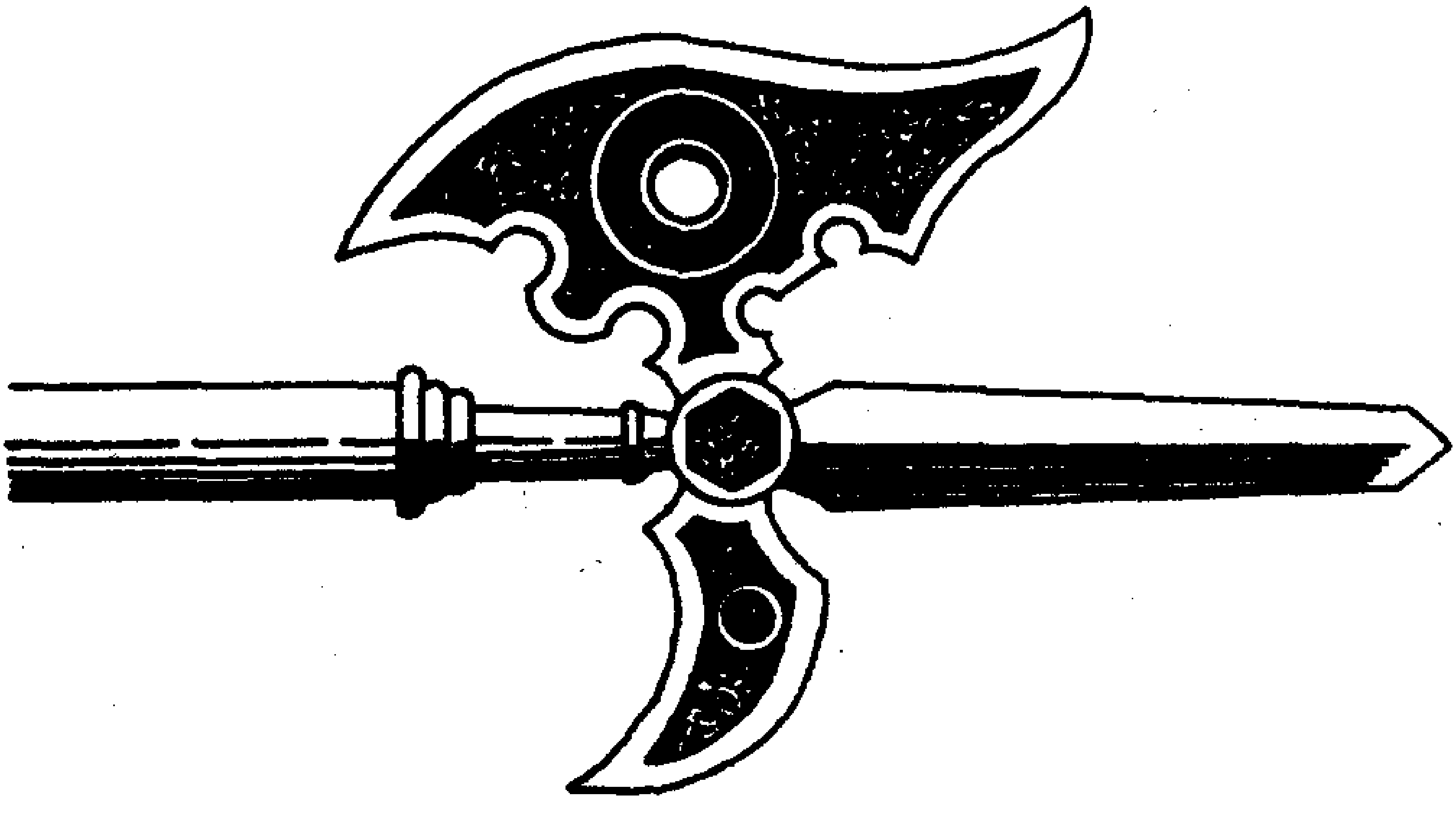
Ti trovi ad affrontare un terribile interrogativo: Saruman ha forse tradito il Consiglio Bianco e ha scelto la strada del male? Devi assolutamente scoprirlo. E se è così, che cosa puoi fare? Forse la tua unica speranza sta nel far giungere un messaggio a Galadriel, la Signora di Lórien. Saruman l'ha nominata spesso in passato come una degli alti Noldor, molto saggi e orgogliosi. Tuttavia ha avuto raramente una parola gentile per lei, ed è evidente che in un certo senso la considera una specie di rivale. Come membro del Consiglio Bianco, la regina sarebbe la persona giusta a cui riferire le azioni di Saruman. Sul tetto di Orthanc vivono numerosi uccelli viaggiatori di grande intelligenza, dei quali una volta Saruman si serviva spesso per far giungere messaggi ad altri capi della Terra di Mezzo. Potresti inviare uno di questi uccelli alla Regina degli Elfi, e forse riuscire a convincerla a mandarti incontro un messaggero. A quel punto, se ne avessi le prove, potresti comunicarle la sinistra notizia del tradimento di Saruman, notizia troppo importante e segreta per affidarla a un semplice uccello viaggiatore.

Se non giochi con un personaggio già creato e sperimentato, scegli due oggetti della seguente lista e riportali sotto la voce "Equipaggiamento" sul Foglio d'Identità:

Pugnale
Tre dosi di pozione risanante in una borsa di pelle (ogni volta che ne usi una, lancia i dadi e riduci il tuo Danno del numero ottenuto)
Corpetto di cuoio
Spada
Zaino

Cominci la tua ispezione dalla cima di Orthanc.
Vai al **Z19**.

*Nota: all'interno della torre di Orthanc, l'indicazione "**Avanza**" significa che puoi entrare nelle stanze attigue oppure prendere una scala che sale o scende. Consulta la mappa di Orthanc che trovi all'inizio del libro.*



Paragrafi di localizzazione: Orthanc

Scale

S1

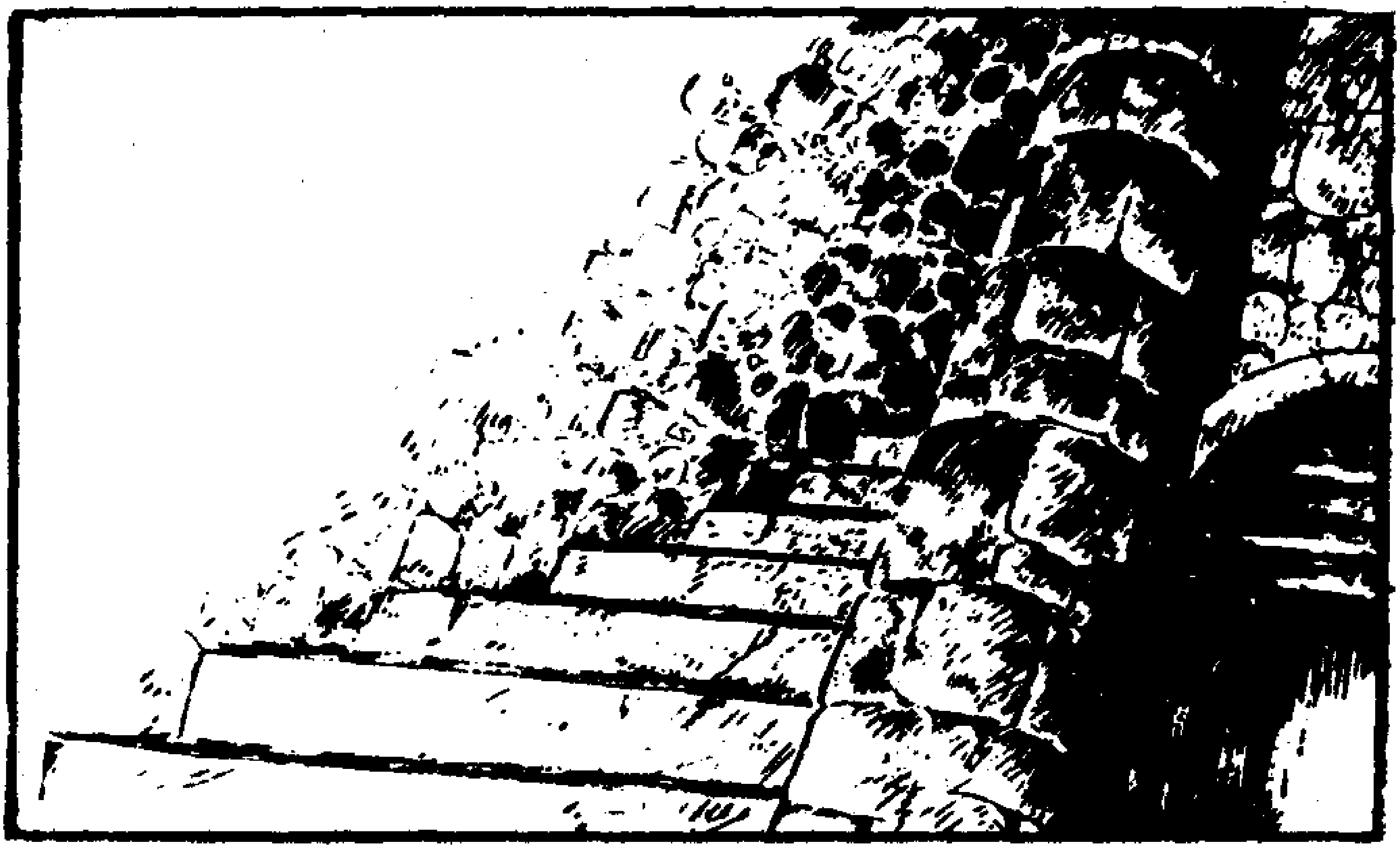
Tempo:5

Ti trovi sul primo livello. L'inizio di una delle quattro enormi scale a spirale della fortezza di Orthanc si apre davanti a te. L'elica di pietra riempie completamente l'ambiente, tanto che ne è visibile solo la seconda curva. Ti fermi: ti sembra di sentire echeggiare dei passi in lontananza, ma in realtà riesci a cogliere solamente un silenzio minaccioso. L'antica torre è infestata dalla memoria dei Signori e dei Mistici morti ormai da lungo tempo. Da questo punto puoi salire (al **S5**) oppure entrare nella Sala d'Ingresso **(T4)**. **Avanza.**

S2

Tempo:5

Di questa scala, una delle quattro che percorrono i possenti pilastri di Orthanc, si può intravedere l'ampia base. I gradini sono larghi e lisci e la scalinata è una solida massa di pietra che si snoda a spirale verso l'alto e scompare nell'oscurità. Lunghi stendardi sbiaditi dal tempo sono appesi al muro esterno. Né questi né le lanterne riescono a contrastare l'oscurità incombente della cavità. Puoi salire (al **S6**) oppure entrare nella Sala d'Ingresso (**T4**). **Avanza**.



S3

Tempo:5

Qui al primo piano comincia una delle quattro scalinate a spirale scavate nella roccia nera e lucente di Orthanc: sale verso l'alto con bagliori argentei che sembrano fendere l'oscurità, diretti verso il cielo. Da qui puoi salire (al **S7**) oppure entrare nella Sala d'Ingresso (**T4**). **Avanza**.

S4

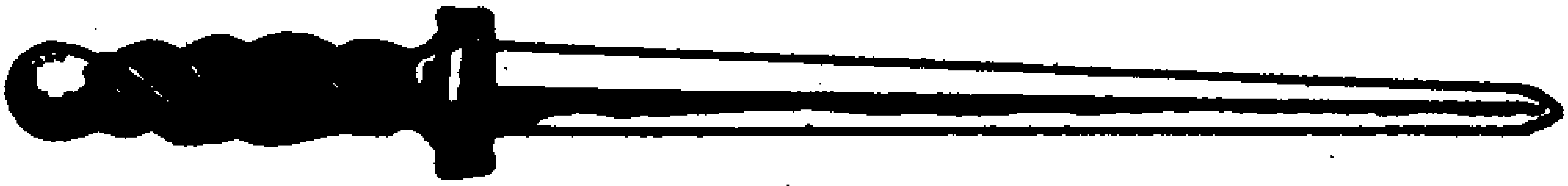
Tempo:5

Una delle quattro scalinate si snoda verso l'alto; sia le pareti che gli scalini sono fatti della stessa pietra vetrosa, che emette riflessi neri e sembra davvero sfidare il passare del tempo. Alle pareti, a distanza regolare, sono disposte lampade d'argento e cristallo, che diffondono una luce debole e baluginante sulle lisce superfici. La massa delle scale si apre davanti ai tuoi occhi: puoi salire (al **S8**) oppure entrare nella Sala d'Ingresso (**T4**). **Avanza.**

S5

Tempo:5

Sei al secondo livello, dove un'ampia porta doppia dà nella Sala dei Ricevimenti (**U8**). La scala si snoda verso l'alto e scompare dalla tua vista. Puoi entrare nella sala oppure salire (al **S9**) o scendere (al **S1**). **Avanza.**



S6

Tempo:5

Su questo secondo livello ti trovi accanto a una grande porta di legno di quercia, chiusa. Da qui puoi salire (al **S10**), scendere (al **S2**), oppure entrare nella Camera da letto degli ospiti (**U9**). A quanto ti risulta sono anni che nessun ospite si ferma a Orthanc. **Avanza.**

S7

Tempo:5

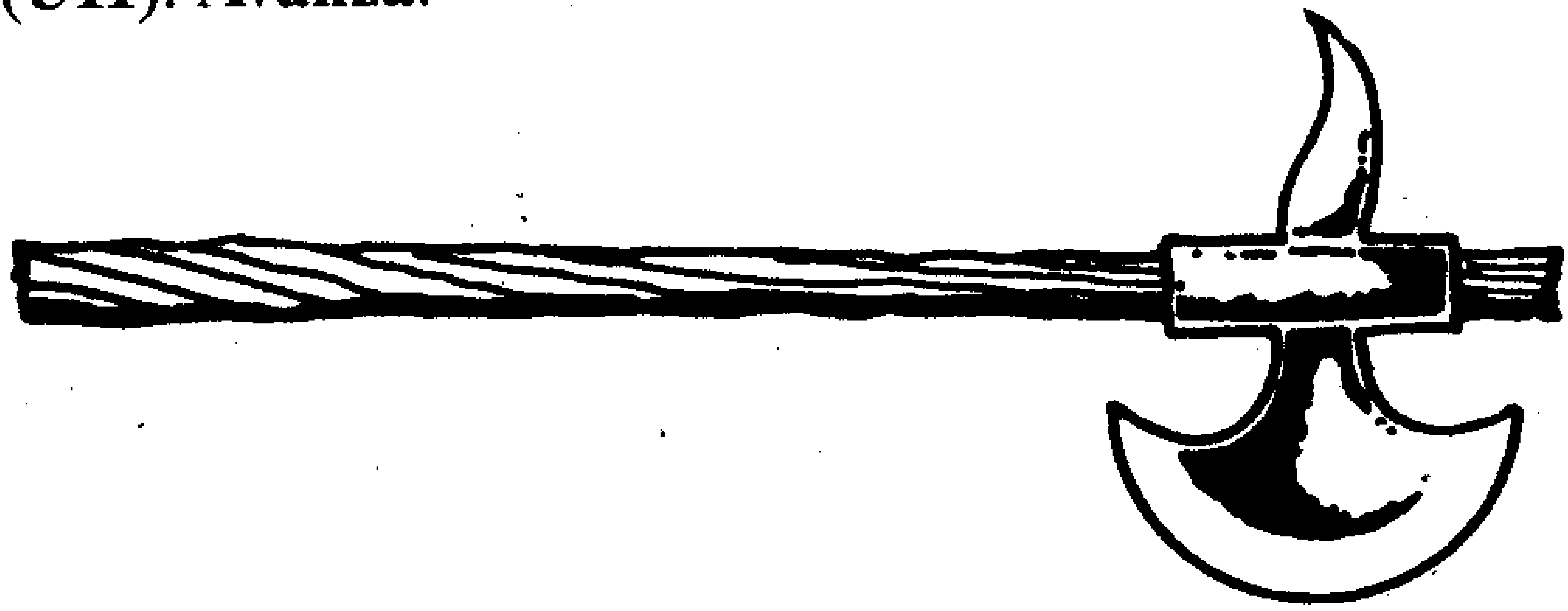
La scala conduce sia verso l'alto che verso il basso, e qui al primo piano puoi entrare nell'Armeria. Una porta di ferro chiusa a chiave, rinforzata e incassata in profondità nella parete protegge l'Armeria di Orthanc. A quanto ti

risulta solo il Capitano del servizio di Guardia e Saruman in persona hanno le chiavi della porta. Comunque il tuo mazzo di chiavi ne contiene molte di cui ignori l'uso, e forse una di esse potrebbe riuscire ad aprirla.
Se cerchi di entrare nell'Armeria, vai al **167**.
Altrimenti avanza al **S11** o al **S3**.

S8

Tempo:5

Ti trovi sul secondo livello di questa imponente scalinata. Hai davanti una serie di grandi porte scorrevoli di legno che danno nella Sala da Pranzo. Da qui puoi salire (al **S12**), scendere (al **S4**) oppure entrare nella Sala da Pranzo (**U11**). **Avanza.**



S9

Tempo:5

Il grande interno cavo di questa torre comincia a restringersi al terzo livello, anche se gli scalini sono ancora molto larghi. Incassata nella roccia nera della parete c'è una grande porta ad arco acuto, finemente costruita con pannelli di ciliegio intagliati. È la porta della Biblioteca di Orthanc, che contiene una delle più importanti collezioni di manoscritti di tutta la Terra di Mezzo. Da qui puoi salire (al **S13**), scendere (al **S5**) oppure entrare nella biblioteca (**V12**). **Avanza.**

S10

Tempo:5

Sei al terzo livello. Una grande porta in legno scuro e lucido, sormontata da un arco acuto, è incassata in una specie di nicchia nella parete interna. Questa imponente porta conduce nella Biblioteca di Orthanc. Da qui puoi salire (al **S14**), scendere (al **S6**) oppure entrare nella Biblioteca (**V12**). **Avanza.**

S11

Tempo:5

Qui al terzo livello si trova l'entrata della Biblioteca di Orthanc, una delle raccolte più importanti e complete ad est del Mare. La porta della Biblioteca è alta e stretta, incassata in profondità in una nicchia buia nella parete della torre. Finemente realizzata con pannelli intarsiati di ciliegio scuro, la pesante porta conduce direttamente nella Biblioteca di Orthanc. Da qui puoi salire (al **S15**), scendere (al **S7**) oppure entrare nella Biblioteca (**V12**). **Avanza.**

S12

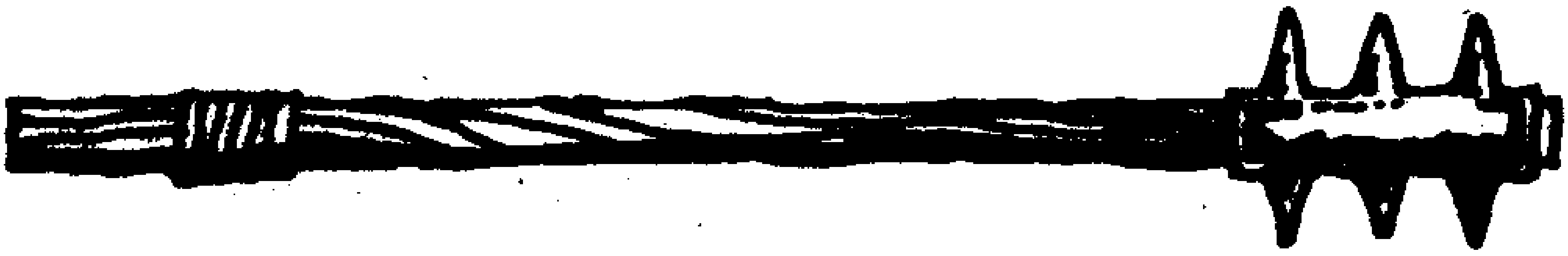
Tempo:5

Incassata nella parete di roccia nera c'è una grande porta ad arco acuto, finemente decorata con pannelli intarsiati di ciliegio, che conduce nella Biblioteca di Orthanc, una delle più belle e importanti collezioni di manoscritti di tutta la Terra di Mezzo. Da qui puoi salire (al **S16**), scendere (al **S8**), oppure entrare nella Biblioteca (**V12**). **Avanza.**

S13

Tempo:5

Le scale si snodano a spirale in su e in giù, e davanti a te c'è un'ampia porta ad arco acuto che conduce nello studio di Saruman.
Se cerchi di entrare nello studio di Saruman (**W13**), vai al **488**.
Altrimenti **avanza**, salendo (al **S17**) oppure scendendo (al **S9**).



S14

Tempo:5

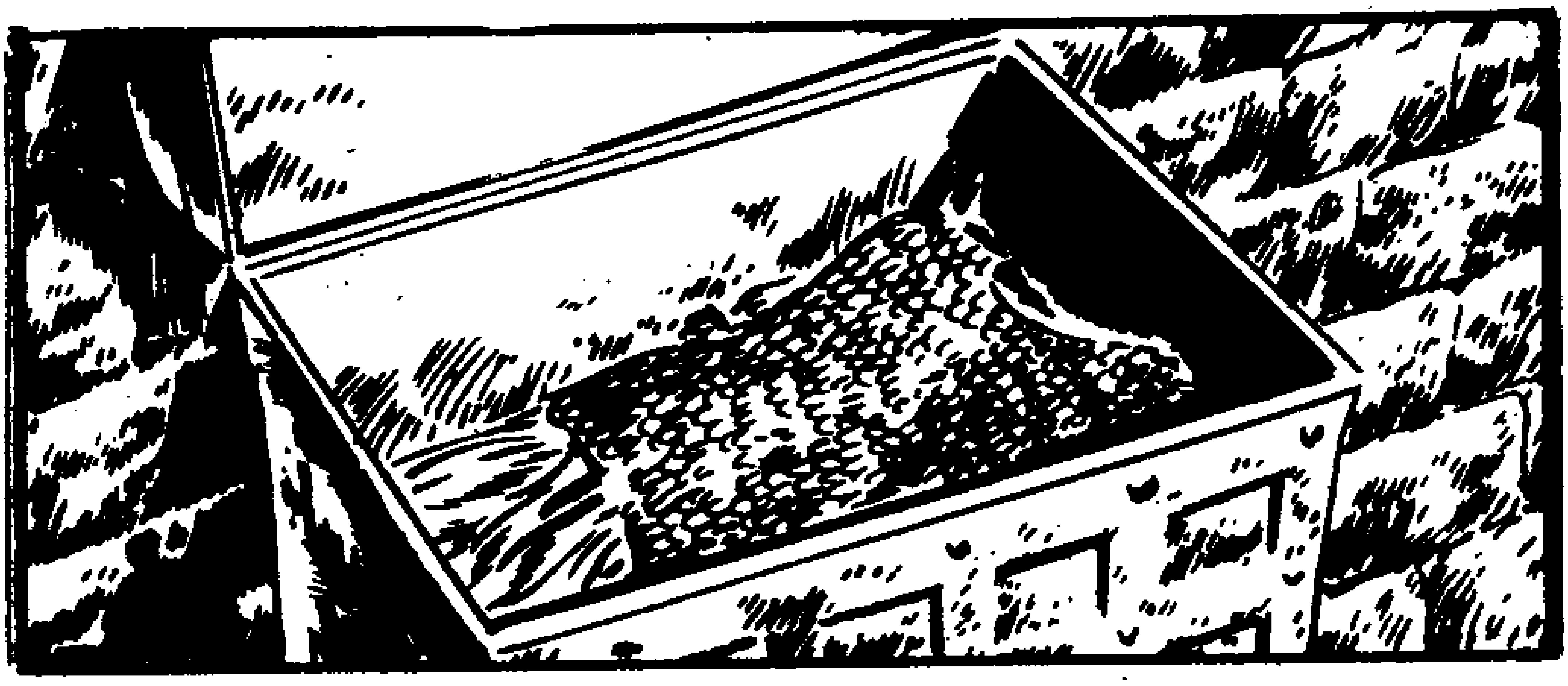
Al quarto livello la spirale della scala si interrompe davanti alla porta della tua camera da letto. Anche se non è grande come alcune porte dei livelli inferiori, questa è di legno massiccio, intarsiata in modo elaborato con rune e delicati disegni. Una lampada di ottone e cristallo è appesa al soffitto nel piccolo atrio e irradia una luce calda sul pavimento. Rifletti sulla tua prossima mossa. Da qui puoi scendere (al **S10**) oppure entrare nella tua camera da letto (**W14**). **Avanza.**

S15

Tempo:5

Al quarto livello questa scala termina con uno stretto pianerottolo. Il gelido portone di ferro della Tesoreria ti sbarra la strada sul davanti, mentre su entrambi i lati si

ergono delle statue in ferro che indossano armature a piastre. Sei venuto qui poche volte, ma in ogni occasione la sinistra presenza delle statue gemelle ti ha procurato brividi di paura. Saruman ti ha assicurato che le sentinelle non sono altro che sculture, ma, chissà perché, le sue parole non riescono a convincerti.
Se avanzi, scendi al **S11**.
Se invece cerchi di entrare nella Tesoreria (**W15**), vai al **338**.



S16

Tempo:5

Sei alla fine di una scala: su questo piano ci sono due finestre che guardano a sud e ad ovest sulla pianura di Isengard. La vista è fosca e grigia; la vallata infatti sembra soffocata da una perpetua tetraggine. C'è anche una porta di legno levigato con inserti d'argento che dà nella stanza da letto di Saruman. Mentre rifletti sulla scelta da compiere, un'improvvisa folata gelida attraversa la scala e il tuo corpo è scosso da un brivido.
Se cerchi di entrare nella stanza da letto di Saruman (**W16**), vai al **479**.
Altrimenti **avanza** scendendo (al **S12**).

S17

Tempo:5

Sei al quinto livello della scala. Nella parete accanto a te c'è una grande porta di metallo dall'insolito disegno. Anziché aprirsi sui cardini come tutte le porte, scorre verso l'alto in una specie di solco. Saruman ti ha spiegato che così si chiude in modo più sicuro, nel caso che qualche gas pericoloso si liberi dal Laboratorio. Da lì puoi salire (al **S18**), scendere (al **S13**) oppure entrare nel Laboratorio **(X17)**. **Avanza.**

S18

Tempo:5

La scala continua a snodarsi nell'oscurità come un enorme serpente. Su questo piano angusto e poco illuminato incombe la stretta porta di pietra nera della Sala del Palantír. Resti immobile nell'ombra della porta, intento ad ascoltare il battito del tuo cuore che ti pulsa nelle orecchie. Vuoi cercare di entrare nella sala segreta dove è custodito uno dei più antichi e potenti oggetti del mondo? Sei combattuto tra la paura e una fortissima curiosità.

Se cerchi di entrare nella sala del Palantír **(Y18)**, vai al **123**.
Altrimenti avanza salendo (al **S19**) o scendendo (al **S17**).

S19

Tempo:5

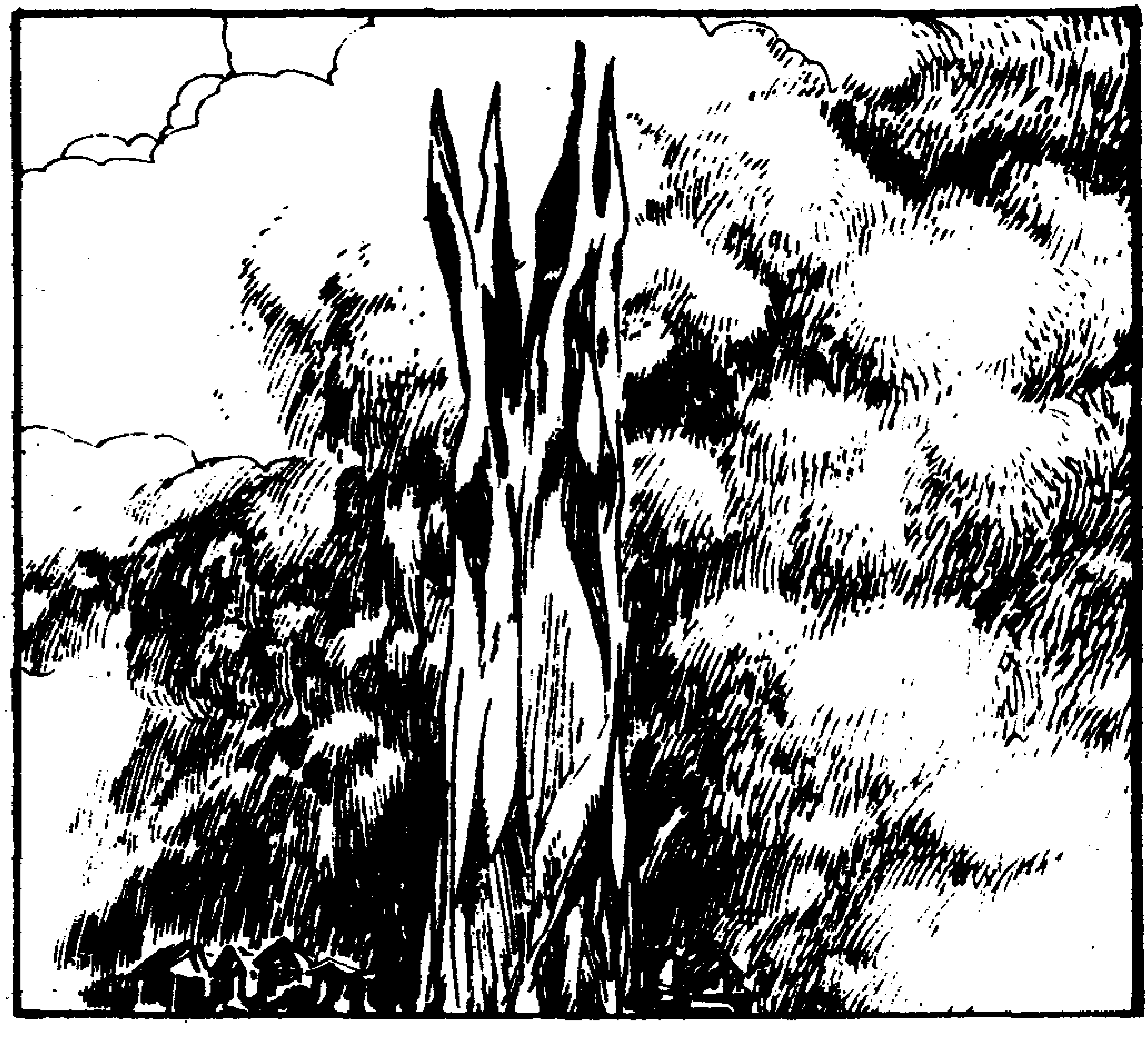
Sei all'ultimo piano della scala più alta. Due minuscole finestre guardano a nord e ad ovest. A sud-est c'è una stretta porticina che conduce all'esterno, sulla cima di Orthanc. Puoi scendere (al **S18**) o attraversare la porta e andare sul tetto di Orthanc **(Z19)**. **Avanza.**

Ambienti

T1

Tempo:5

La possente sagoma di Orthanc, più nera della notte, si staglia come una lancia verso il cielo. Anche se il portale rientrante offre un leggero riparo, un gelido vento autunnale fa ondeggiare la tua tunica e ti fa rabbrividire. Il cielo è coperto da nuvole basse e minacciose. Dalla porta, che guarda ad est, scende un'ampia scalinata di ventisette scalini. Sai che ci sono degli Orchetti di guardia che compiono il loro giro intorno alla base della torre; fai attenzione: ora ti trovi nell'esagono **11F**.



Se cerchi di non farti vedere dagli Orchetti, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **146**.
Se ottieni 7-12, vai al **349**.
Se invece cerchi di imbrogliarli con qualche trucco, lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-5, vai al **432**.
Se ottieni 6-12, vai al **379**.

T2

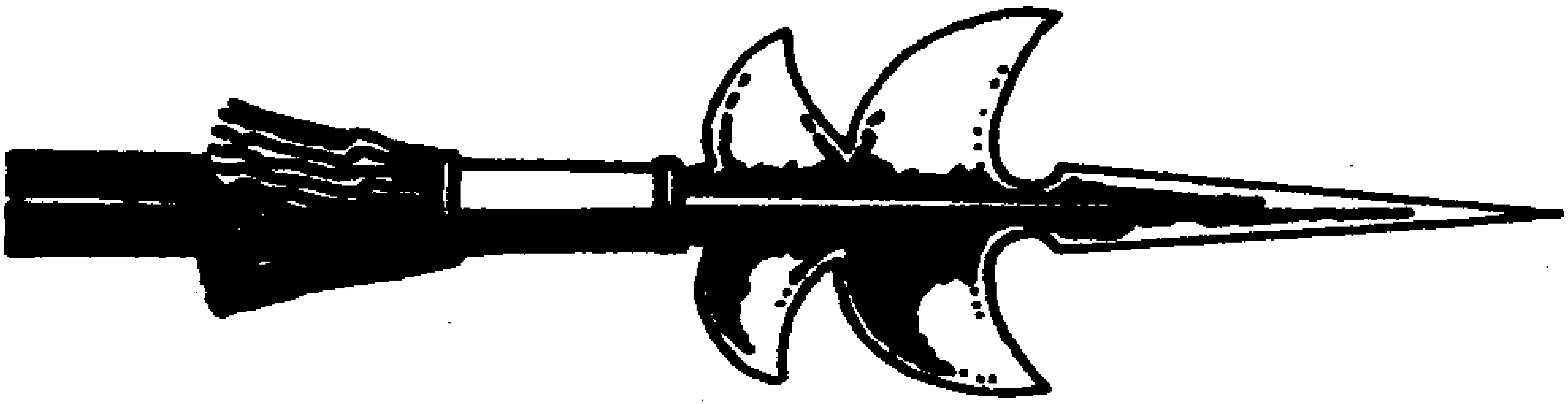
Tempo:5

Questo corridoio si trova tra la grande porta di pietra nera che chiude l'accesso a Orthanc e una porta interna di quercia finemente levigata, che dà nella Sala d'Ingresso. La porta interna normalmente resta aperta; quella esterna si controlla da entrambi i lati inserendo una chiave nella parete accanto. La chiave attiva un contrappeso, che solleva l'enorme lastra di pietra e la fa entrare in una fenditura del soffitto. Su un lato del corridoio c'è una porta sempre aperta, che dà in uno stanzino con due uomini di guardia. Puoi tentare di usare una delle parole d'ordine che conosci (sei l'apprendista del Mago Saruman, dopo tutto!). Fai attenzione: non puoi "fuggire", poiché il lento portone principale impiegherebbe troppo tempo ad aprirsi e le sentinelle ti prenderebbero. Ma puoi sempre "fuggire di nascosto".
Se cerchi di passare normalmente davanti alle sentinelle, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-4, vai al **405**.
Se ottieni 5-12, vai al **128**.
Se attacchi le sentinelle o non riesci a "fuggire di nascosto", vai al **287**.
Se invece riesci a "fuggire di nascosto", **avanza** al **T1**, al **T3**, o al **T4**.

T3

Tempo:5

Questa sala è sempre presidiata da due uomini di Saruman, guardiani del portale di Orthanc. È una piccola stanza con una stufa, un tavolo, delle sedie e una branda. Se fai irruzione all'interno per attaccare le sentinelle, vai al **274**.
Altrimenti **avanza** al **T2**.



T4

Tempo:5

La bella Sala d'Ingresso ha un soffitto a volta rivestito di fini pannelli in quercia. Il pavimento è di marmo nero levigato, e ci sono molti oggetti e opere d'arte disposti in nicchie lungo la circonferenza della sala. I tuoi passi rimbombano nel vastissimo ambiente. Da qui puoi imboccare tutte le scale che portano al primo livello (**S1**, **S2**, **S3**, **S4**) o entrare nella Cucina (**T7**), nel Salotto (**T5**) o nella Dispensa (**T6**), oppure scegliere di uscire da Orthanc (**T2**). **Avanza.**

T5

Tempo:5

La porta che dà sul Salotto non è mai chiusa a chiave, ma tu potresti chiuderla con una chiave del tuo mazzo (e solo Saruman e pochi altri apprendisti possono entrare qui). Pur non avendo finestre questa sala ha un aspetto acco-

gliente, con soffici tappeti, una tappezzeria vivace e tante comode sedie. Il Salotto, uno dei posti dove preferisci leggere, è un po' il tuo rifugio; il Mago ci viene di rado, preferisce passare il tempo chiuso nel suo laboratorio oppure, ultimamente, a fissare il Palantír. Come prevedevi, la stanza è vuota.
Se la ispezioni, vai al **141**.
Altrimenti **avanza**.

T6

Tempo:5

Quando ti chiudi alle spalle la pesante porta di legno, la Dispensa resta avvolta nell'oscurità più totale.
Se sei già stato nella Dispensa, vai al **245**.
Altrimenti **leggi quanto segue**.
Pur avendo visto molte volte i servitori entrare e uscire da questa stanza, non ti sei mai dato la briga di esplorarla. Dentro c'è un buio pesto.
Se conosci un Incantesimo di Luce e vuoi usarlo, vai al **462**.
Se hai con te il Gioiello Luminoso, vai al **468**.
Altrimenti vai al **223**.

T7

Tempo:5

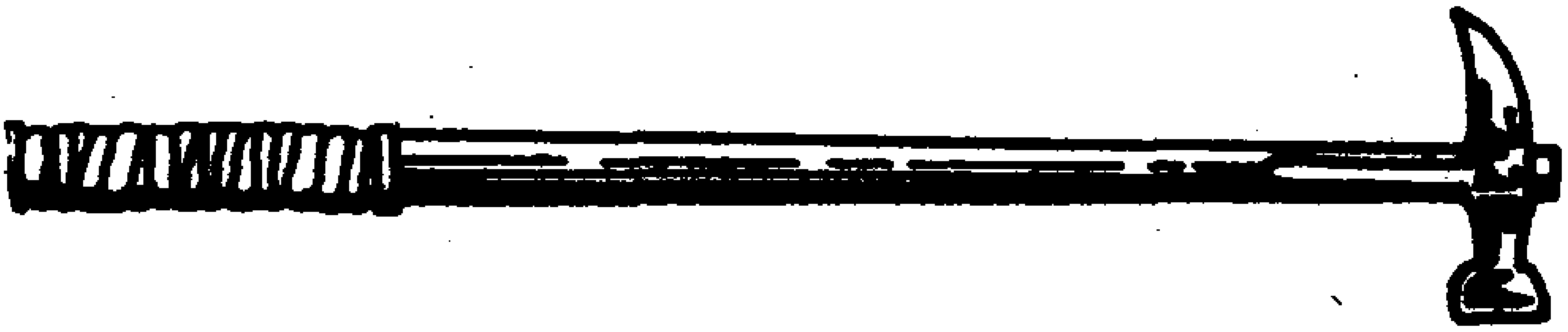
Le Cucine non sono sòlamente il luogo dove si preparano i pasti per gli abitanti della Torre, ma anche lo spazio vitale di cuochi e cameriere. Almeno due dei cinque servitori sono sempre lì; li conosci tutti, ma loro tendono a mantenere le distanze. I servitori ti considerano dotato di poteri magici, come Saruman, e quindi sei oggetto di una certa diffidenza. **Avanza**.

U8

Tempo:5

Entri nella Sala dei Ricevimenti, raramente usata. Le finestre di forma allungata, incorniciate da spesse tende di velluto blu scolorito, guardano verso ovest e nord. Le originali lampade di cristallo, sistemate dai costruttori Dunedain, illuminano le pareti rivestite di pannelli di quercia. Ma l'elaborato mobilio comincia a mostrare i segni del tempo.

Lancia i dadi.
Se ottieni 2-4, vai al **380**.
Se ottieni 5-12, vai al **392**.



U9

Tempo:5

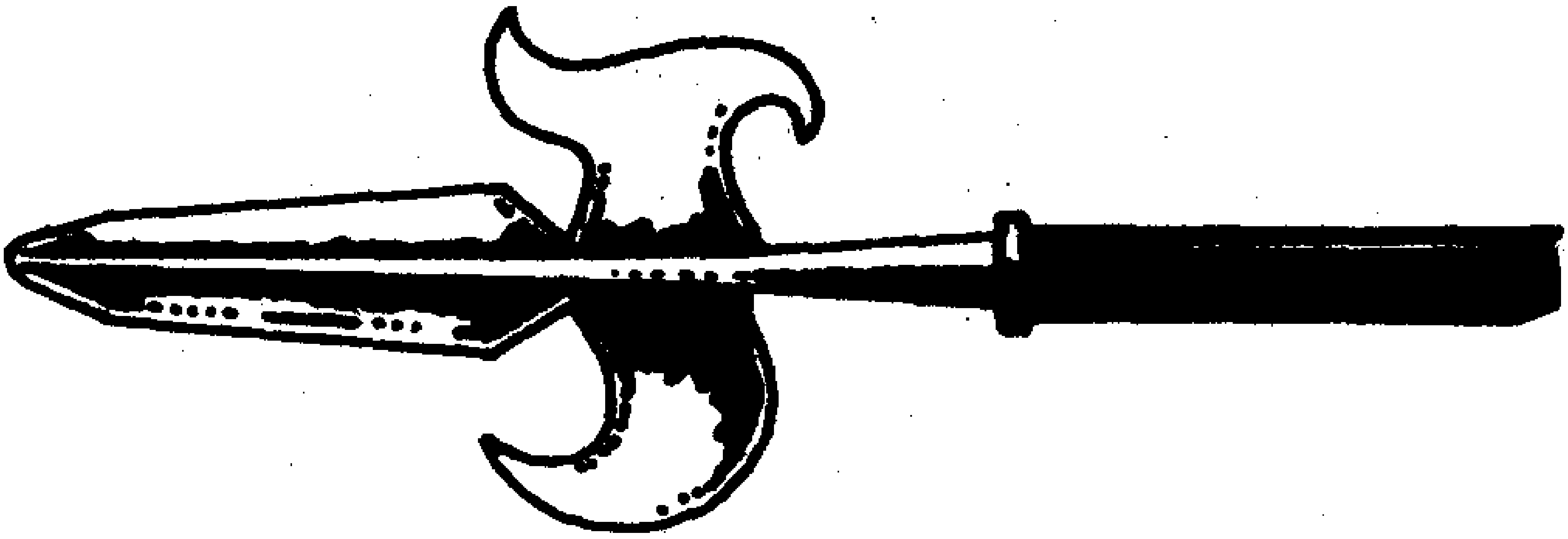
La Camera da letto degli ospiti è dominata da un enorme letto a baldacchino, circondato da spesse tende di velluto tirate e legate ai quattro angoli. Un divano e delle sedie sono sistemati accanto a una delle due alte finestre, e dietro un paravento c'è la parte riservata alla toeletta. Le pareti rivestite di legno scuro, o ricoperte di arazzi, fanno sembrare la stanza calda e accogliente, benché il grande caminetto sia spento.

Se te ne vai, **avanza.**
Se ispezioni ulteriormente la camera da letto, **lancia i dadi.**
Se ottieni 2-10, vai al **312**.
Se ottieni 11-12, vai al **375**.

U10

Tempo:5

Una luce fioca, che filtra attraverso le finestre molto strette e munite di sbarre, si riflette con effetto spettacolare su centinaia di superfici metalliche. Innumerevoli spade e mazze, elmi e scudi, guanti d'armatura e cotte di maglia sono disseminati per la stanza. Cammini in silenzio tra file di armi, sapendo che quelle raccolte qui sono le migliori della scorta di Saruman, e costituiscono solo una piccola parte delle riserve depositate nei magazzini situati nell'Anello esterno di Isengard. Queste armi e armature sono riservate ai capitani e agli altri ufficiali dell'esercito del Mago.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-10, vai al **103**.
Se ottieni 11-12, vai al **127**.



U11

Tempo:5

Entri nell'elegante Sala da Pranzo, che ormai non viene quasi più usata. La Sala custodisce molte splendide antichità, tra cui un tavolo ovale finemente intarsiato, delle sedie dallo schienale alto e due grandi armadietti pieni di strani e antichi oggetti che il Mago ha raccolto nei suoi viaggi. Un candeliere di cristallo con un centinaio di candele pende dall'alto soffitto, e due coppie di finestre alte e strette si aprono verso sud e ovest. Come sempre, la stanza è vuota e silenziosa.

Se vuoi andartene, avanza al **S8** o all'**U8**.

Se invece vuoi ispezionare ulteriormente la Sala da Pranzo, **lancia i dadi**.

Se ottieni 2-10, vai al **301**.

Se ottieni 11-12, vai al **334**.

V12

Tempo:5

Ti senti oppresso dalla vastità della Biblioteca. Sebbene tu ci sia venuto altre volte, sei impressionato dall'immensa sala dal soffitto a volta, che misura trenta metri di diametro e circa venti di altezza massima. Cinque piani di balaustre di ferro seguono il perimetro, collegate tra loro da sette scale a chiocciola. Queste strette eliche di ferro, dalla struttura aperta, sono disposte irregolarmente nella sala, e si elevano per quasi venti metri dal pavimento fino alla volta dalle travature di ferro. La complessità e la qualità ornamentale dei lavori in ferro battuto della sala sono degne di nota, una vera opera d'arte. Ma il vero tesoro custodito da questo miracolo architettonico sono i volumi e i documenti della Biblioteca, così preziosi e unici da meritare un simile contorno. L'intera circonferenza della grande sala è rivestita di mensole di legno intarsiate e di piccoli scaffali a più piani, contenenti migliaia e migliaia di pergamene, manoscritti e libri. Gran parte dei documenti sono manoscritti sparsi, legati assieme; pochi sono i libri veri e propri, vergati dall'armoniosa calligrafia di Saruman. Gran parte delle pareti superiori è costellata da miriadi di fori, ognuno contenente un rotolo di pergamena numerato ed etichettato.

Verso sinistra una stretta porticina di pietra nera interrompe la serie regolare di mensole e scaffali; oltre quella porta c'è un breve corridoio che dà su un piccolo balcone dalla ringhiera in ferro, posto proprio sopra l'ingresso della torre.

L'enorme sala è illuminata principalmente da sette alte finestre che si elevano dal pavimento fino alla volta, poste accanto alle quattro scale. Di notte il soffitto a volta irradia una calda luce ambrata. Una volta hai chiesto al Mago come era stato possibile realizzare quel mirabile soffitto, ma lui si è limitato a scuotere il capo e a dire: "Qualche trucco dei Númenoreani, immagino; sprecavano le loro doti in simili giochetti."

Tu invece trovi che il soffitto sia affascinante, e vieni spesso alla Biblioteca proprio quando la luce del giorno comincia a svanire, per ammirare la volta che prende vita.

Molti scrittoi occupano il pavimento della sala, testimoni di un tempo in cui questa era una cittadella occupata non solo dai soldati di Gondor, ma da Mistici, Storici e Astrologi.

Al centro, su una pedana, c'è lo scrittoio del bibliotecario capo e il catalogo della Biblioteca, che contiene riferimenti ad ogni manoscritto, pergamena e libro contenuto in questa sala. Poiché ormai solamente tu, gli altri apprendisti e Saruman usate la Biblioteca, il bibliotecario non è più necessario, e gli scrittoi sono ormai trascurati da centinaia d'anni.

Lancia i dadi.

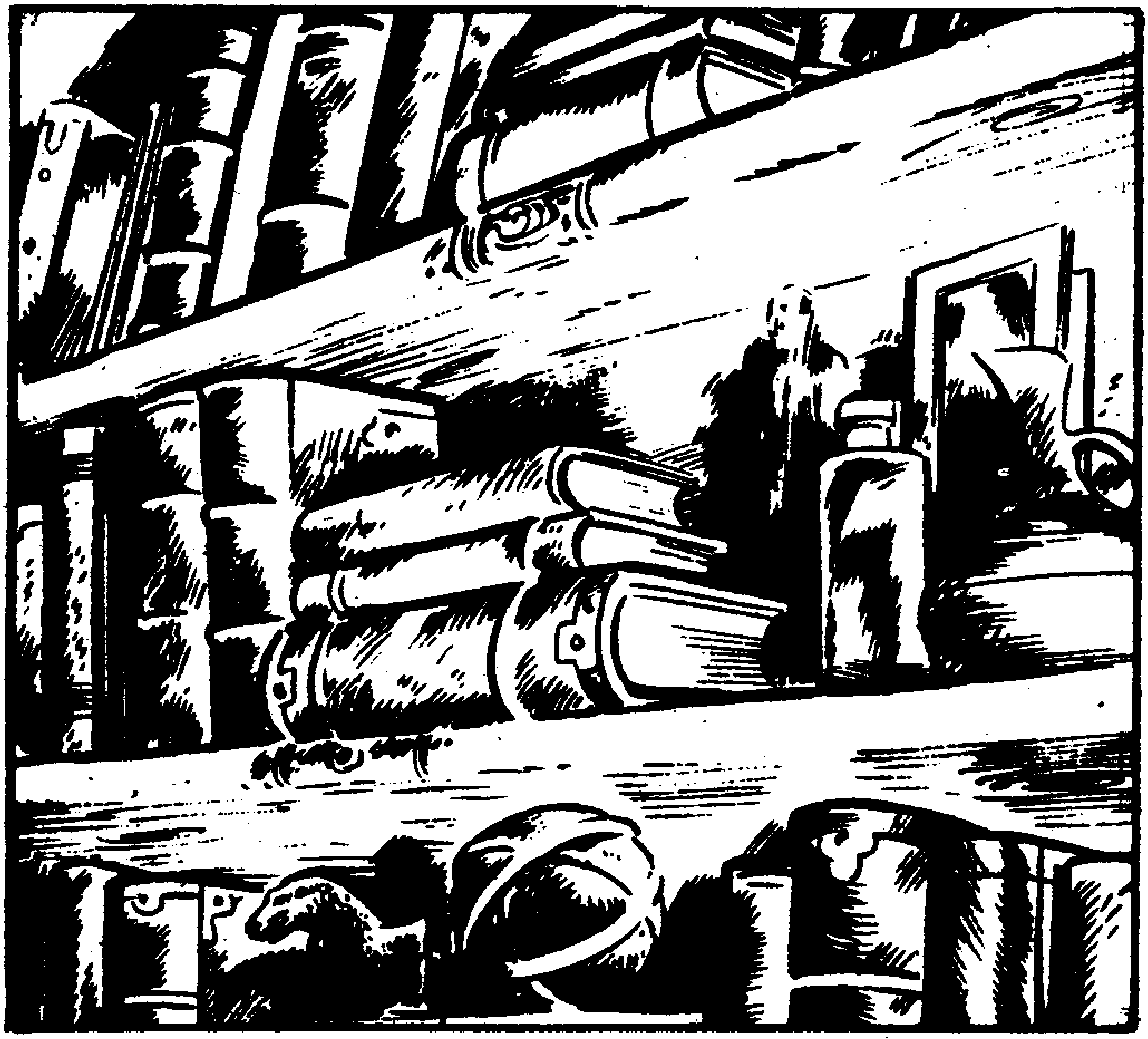
Se ottieni 2-5, vai al **475**.

Se ottieni 6-12, vai al **322**.

W13

Tempo:5

Eri già stato nello studio di Saruman, ma sempre su invito del Mago in persona, e il suo sguardo penetrante ti aveva messo una tale soggezione che non eri riuscito a dare alla stanza più di un'occhiata rapida e superficiale. Ora comunque hai la possibilità di esaminare le cose con calma. Alle pareti sono allineate molte mensole, sulle quali sono disposti non soltanto volumi di appunti di Saruman, ma anche un vasto assortimento di strani oggetti. Vai al **467**.



W14

Tempo:Speciale

Questa stanza così familiare è la tua camera da letto, quella che è stata la tua vera casa negli ultimi anni. Le finestre guardano ad est e a nord; ti sei seduto spesso nella profonda strombatura, intento a guardare fuori, oltre le mura di Isengard, pensando alla costa, al mare lontano...e a quello che c'è oltre.

La tua stanza è ampia e confortevole: pur essendo arredata in modo semplice rispetto al resto di Orthanc, non dubiti che qualcuno la riterrebbe principesca. Hai esplorato ogni angolo e ogni pietra della tua stanza già molto tempo fa, ma non hai scoperto nulla di misterioso o di particolarmente interessante.

Puoi trascorrere qui tutte le ore e i giorni che vuoi, finché non ti daranno la caccia. Altrimenti il tempo trascorso qui è 5. **Avanza.**

W15

Tempo:15

La pesante porta si apre verso l'interno ruotando sui cardini luccicanti e rivela una sala debolmente illuminata da qualche raggio di luce. Ti intrufoli dentro e richiudi la porta con la massima attenzione, appoggiandoti ad essa mentre i tuoi occhi si abituano alla scarsa illuminazione. Nel muro concavo (che corrisponde al muro esterno di Orthanc) sono scavate sette nicchie disposte in fila, e sopra ognuna di esse filtra uno dei raggi obliqui che illuminano la sala. I sette raggi terminano tutti in un unico punto: un piedistallo largo circa due metri e alto quasi uno. Hai la sensazione che un tempo questa strana sala venisse utilizzata per qualche fine mistico, sicuramente dimenticato da molto tempo.

Ora sul piedistallo ci sono delle scatole e delle casse; e come ti addentri nella stanza ti accorgi che in ognuna delle nicchie è sistemata una piccola cassa di legno.

Se esci dalla Tesoreria, **avanza** al **S15**.

Se esamini gli oggetti sul piedistallo, vai al **202**.

Se esamini le casse nelle nicchie, vai al **436**.

W16

Tempo:5

Nel momento stesso in cui metti piede nella camera da letto di Saruman, capisci che è stata una decisione sbagliata. Vedi benissimo che la stanza è vuota, eppure sei preso da una sensazione di sgomento e terrore.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Magia.
Se ottieni 2-9, vai al **236**.
Se ottieni 10-12, vai al **283**.

X17

Tempo:10

Quando premi il pomello di ferro accanto alla porta del laboratorio, l'intera parete rimbomba al suono di ingranaggi ben oliati. L'ampia porta di metallo rinforzato scivola maestosa lungo la scanalatura, infilandosi nel soffitto sopra la porta.
Il grande Laboratorio, che occupa un intero piano della fortezza di Orthanc, è in realtà costituito da molti laboratori e comprende sezioni riservate alla chimica, alla metallurgia, alla biologia, alla botanica e ad altre arti ben più misteriose. Ci sono quattro finestre, ma sono generalmente coperte da imposte di acciaio, e l'unica luce che illumina la stanza proviene da alcune lampade perpetue e da focolari. Saruman negli ultimi tempi ha trascorso qui molto tempo, apparentemente intento a lavorare alla piccola fucina. Ha mantenuto un estremo riserbo sul suo lavoro, e ha continuato a ripeterti di studiare la tua chimica ogni volta che manifestavi delle curiosità.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-5, vai al **234**.
Se ottieni 6-12, vai al **424**.

Y18

Tempo:5

Apri lentamente la grande porta, sperando che i cardini siano ben oliati e che quindi non facciano rumore. Davanti a te troneggia la Sala del Palantír, luogo di riposo di una delle Pietre Veggenti. Il soffitto a volta è attraversato da dodici nervature di pietra che proiettano pesanti ombre lungo il perimetro della sala. Al centro vi è una tavola circolare di pietra nera di circa due metri di diametro, e al centro della tavola, posto in una leggera infossatura, c'è il Palantír! Davanti alla tavola c'è un'imponente sedia simile a un trono, con uno schienale alto e ampio e braccioli intagliati.

Se hai visto una luce sotto la porta prima di aprirla, vai al **368**.

Se invece non c'era luce sotto la porta, vai al **429**.

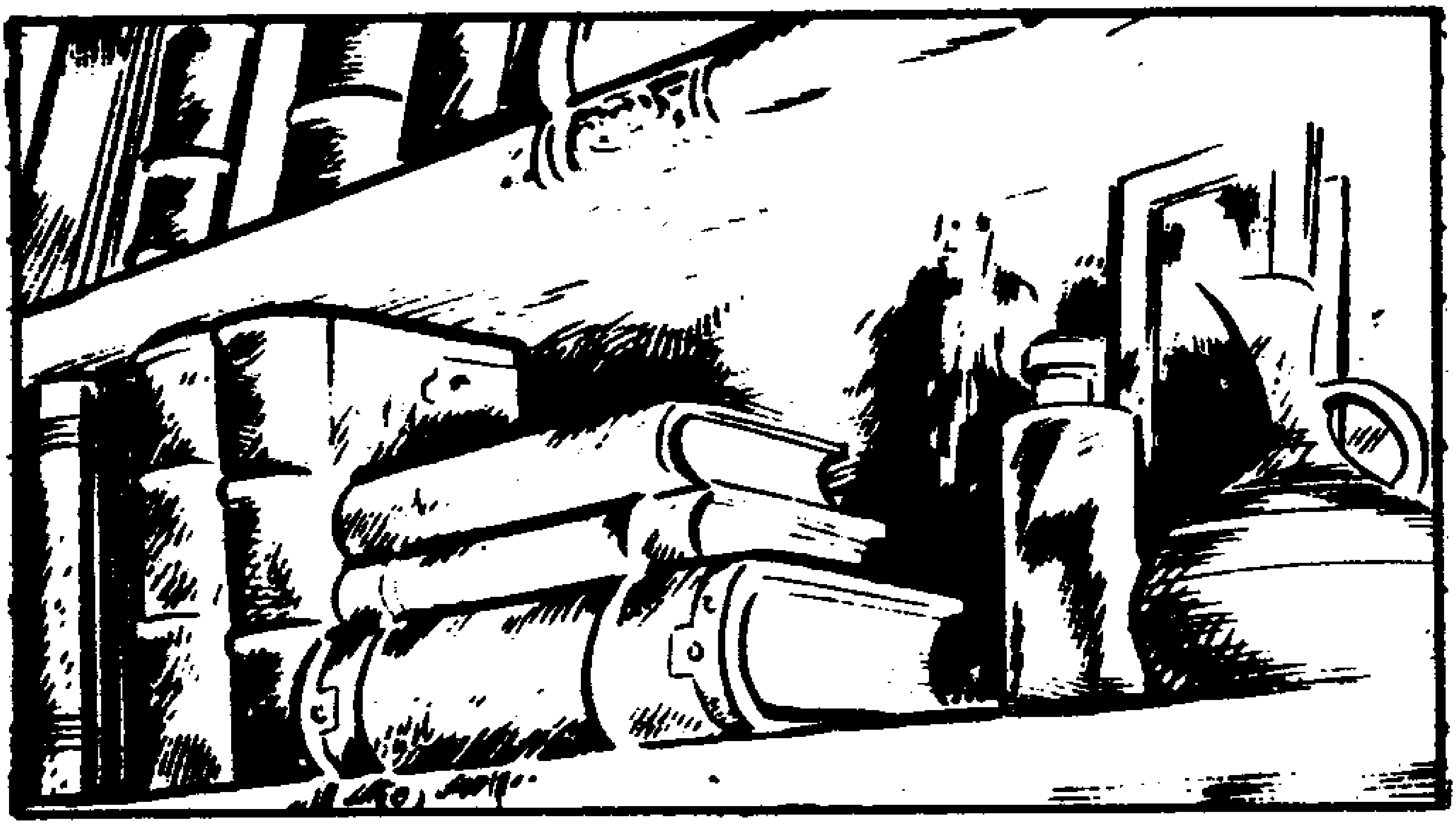
Z19

Tempo:5

Il settimo livello della torre di Orthanc domina con una vista superba tutta la pianura di Isengard: è l'osservatorio sul tetto. Benché sia chiamato il settimo livello, sai che in realtà ci sono molti altri piani tra i "livelli" principali, tutti con sale chiuse a chiave e passaggi segreti. Saruman ammette che forse nemmeno lui li ha scoperti tutti. Come apprendista del Mago, ti è consentito l'accesso solo ai livelli principali; Saruman riserva solo a se stesso l'accesso alle "sale interne", come ama chiamarle.

Questo luogo stretto, aperto verso il cielo, è incassato tra le sommità delle massicce guglie di pietra nera, a 150 metri da terra. Un parapetto in muratura (abbastanza alto da costringerti ad alzarti sulle punte dei piedi) cinge i bordi della terrazza, mentre in lontananza, più sotto, si

estende la pianura di Isengard. Ti sforzi di guardare lontano nel buio della notte, immaginandoti di veder spuntare le torri di qualche città fortificata, ma la vista è impedita anche da una fitta nebbia. *Standosene sulle nuvole si deve provare una sensazione simile*, pensi mentre il tuo sguardo si perde nell'oscurità. Quando ti allontani dal parapetto un vento freddo ti scompiglia i capelli; sul pavimento davanti a te sono incisi vari segni astrologici. Dentro la nicchia vuota di uno dei pilastri c'è il posatoio di alcuni uccelli viaggiatori.
Se hai appena iniziato a giocare, **lancia i dadi**.
Se ottieni 2-5, vai al **346**.
Se ottieni 6-12, vai al **452**.
Altrimenti **avanza**.
Nota: dopo esserti allontanato da qui puoi passare quanto tempo vuoi nella tua camera da letto (W14).



Paragrafi di localizzazione: Isengard

(ogni casella corrisponde a circa 400 metri)

1A

Tempo:15

Ti trovi nell'angolo sud-est della parte più interna della Valle del Mago; l'erba incolta ti arriva alle ginocchia e ti accorgi che il punto di incontro stabilito è lontano da qui. Davanti a te si estendono le ondulate colline di Rohan, terra dei cavalieri. *Ora sono davvero solo,* rifletti con un senso di sgomento. Ma il pensiero della missione da compiere ti spinge a proseguire. **Avanza.**

2A

Tempo:5

Alle praterie si succedono ora degli alberi, e un terreno più sassoso. Verso nord ci sono macchie di olmi e pioppi; più oltre puoi intravedere una foresta più fitta. Verso est invece si apre una vasta distesa di terra aperta. **Avanza.**

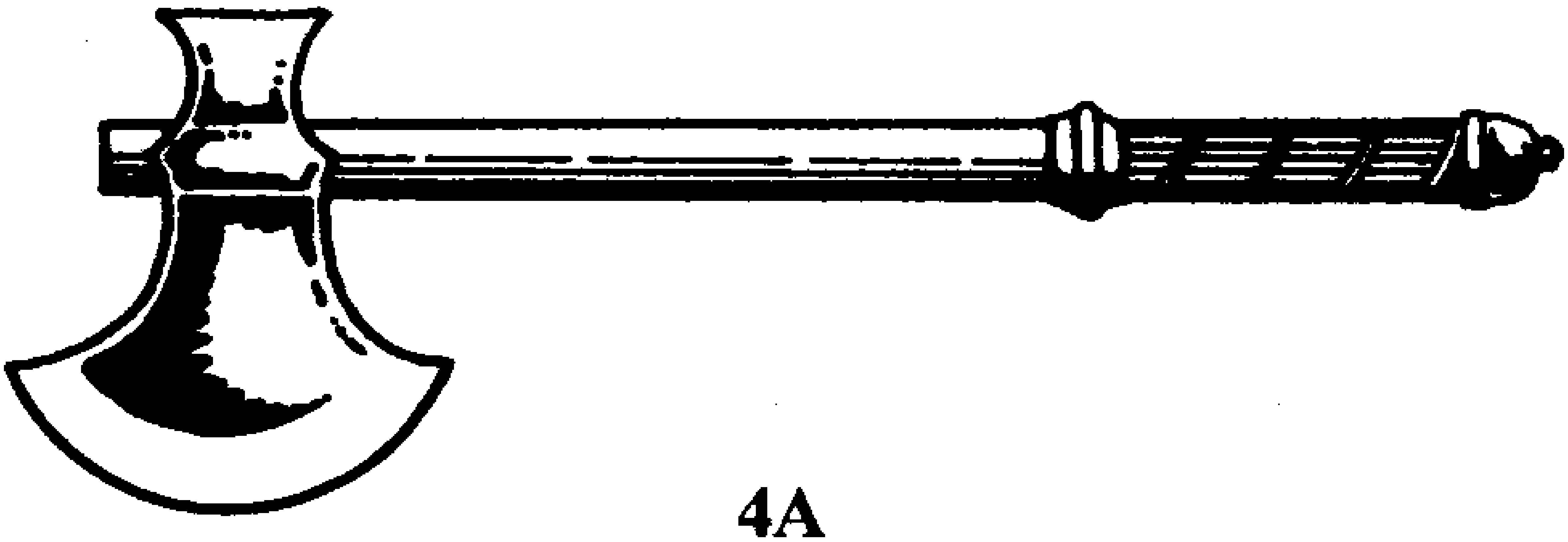
3A

Tempo:15

Sei vicino a una macchia di alberi alti e scuri, dapprima pioppi, poi antiche querce e abeti. L'unico suono udibile è lo scricchiolio delle foglie secche sotto i tuoi passi. Cominci ad avere la sensazione di essere osservato, e improvvisamente ti accorgi di un movimento impercettibile dietro un albero.

Se indaghi, vai al **393**.

Altrimenti **avanza**.



4A

Tempo:5

Sei circondato da querce, olmi e pini. Benché sia autunno inoltrato, gli alberi sembrano trattenere il loro fogliame ormai secco. Un vento freddo soffia attraverso il bosco fitto e ti sembra che gli alberi sussurrino lontane parole, mentre le loro foglie scivolano via: "Una ssspia....c'è una ssspia a Isengaaard.....avvisa il Sssignore". Affretti il passo e attraversi di corsa la sinistra foresta. **Avanza**.

5A

Tempo:5

Ad est, poco lontano, c'è il fiume Isen che scorre in direzione nord-sud. Ti trovi all'estremità del bosco che delimita la parte orientale della Valle del Mago. Il terreno spoglio è punteggiato qua e là da qualche gruppo di pioppi e da un paio di querce isolate.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, vai al **109**.

Se ottieni 7-12, vai al **435**.

6A

Tempo:15

Benché non sia molto profondo né largo (misura in media sei metri da una sponda all'altra) il fiume Isen è rapido e freddo, e in questo punto le sponde sono ripide. Il ponte è una bella costruzione in pietra grigia e sovrasta la corrente con un arco lungo e basso. Dal ponte un ampio sentiero va verso ovest per congiungersi con la strada per Isengard, mentre verso est si addentra nella foresta.
Se è questo il tuo punto di incontro prescelto, vai al **348**.
Altrimenti vai al **265**.

7A

Tempo:5

Verso est c'è il fiume Isen, rapido e freddo ma facilmente attraversabile. A ovest incombe una foresta cupa e impenetrabile. Ti trovi in una sottile striscia di terra punteggiata di alberi e di arbusti bruciati: non sembra esserci nessuna spiegazione per questa spaventosa scena di desolazione. Ti avvolgi nel mantello e affretti il passo. Questo non è il posto adatto per farsi prendere di sorpresa.
Avanza.

8A

Tempo:5

Il terreno è abbastanza pianeggiante, ma digrada notevolmente dal bordo della foresta verso la riva del fiume. Piccole chiazze di pioppi e aceri offrono un po' di riparo. Il fiume Isen scorre turbolento e impetuoso, ma vedi molte rocce affioranti che ne renderebbero più facile l'attraversamento. Passando per una macchia di alberi ti imbatti in un edificio di pietra in rovina. Non è abbastanza

grande per essere una casa; forse potrebbe trattarsi di una piccola tomba dei barbari Uomini delle Colline. La sua bassa forma a cupola la rende misteriosa e inquietante.
Se esplori l'edificio in rovina, vai al **220**.
Altrimenti **avanza**, se vuoi attraversando l'Isen.

9A

Tempo:15

Il terreno scende ripido verso il fiume, e gli alberi d'alto fusto non sono molto fitti: ci sono molti cespugli, le cui radici fuoriescono da terra sul ciglio di qualche burrone. I vestiti ti si impigliano nei rovi, e mentre cerchi di farti strada nel fitto sottobosco ti graffi le mani e le braccia. Perfino la vegetazione sembra contro di te.
Le acque dell'Isen coprono il rumore del tuo passaggio con la loro sgradevole melodia: il fiume in questo punto è rapido e stretto, ma non molto profondo, tanto che potresti guadarlo senza troppi pericoli. Ma, improvvisamente, ecco il suono che temevi: le terribili voci degli Orchetti!
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-5, vai al **191**.
Se ottieni 6-12, vai al **195**.

10A

Tempo:20

Hai difficoltà a proseguire il cammino, poiché devi farti strada tra enormi massi, cespugli di rovi e sentieri infidi. Questa zona è piena di crepacci, nascosti da boscaglia e radici. Olmi e abeti malaticci sembrano lottare tra loro per un po' di sole, tanto da aver lasciato intorno un vero e proprio cimitero di tronchi schiantati e marciti. Il tuo unico punto di riferimento è lo scroscio del fiume Isen che ti rimbomba nelle orecchie. Cominci a sudare nonostante il freddo: questo significa che il tuo corpo, abituato alla comoda vita di Orthanc, ha bisogno di riposo. Ma dopo pochi minuti il pensiero della tua missione ti richiama all'azione. **Avanza.**

11A

Tempo:15

Dalla cima di una collinetta rocciosa puoi spaziare con la vista sopra le chiome degli alberi, fino ai confini delle terre desolate del Nan Curunir ("la Valle del Mago"). A circa un chilometro e mezzo verso ovest, le quattro guglie nere di Orthanc si stagliano verso il cielo al centro dell'Anello di Isengard, simile a un cratere. Volute di fumo si levano dall'interno del cerchio e si intrecciano attorno alla torre nera, dandole un aspetto particolarmente sinistro. Verso nord si levano imponenti le lisce pareti di Methedras, che non offrono alcun appiglio. **Avanza.**

12A

Tempo:15

Hai raggiunto il confine della Valle del Mago: a nord e a est si innalzano i fianchi delle impervie Montagne Nebbiose. Non c'è nessuna possibilità di scampo. **Avanza.**

1B

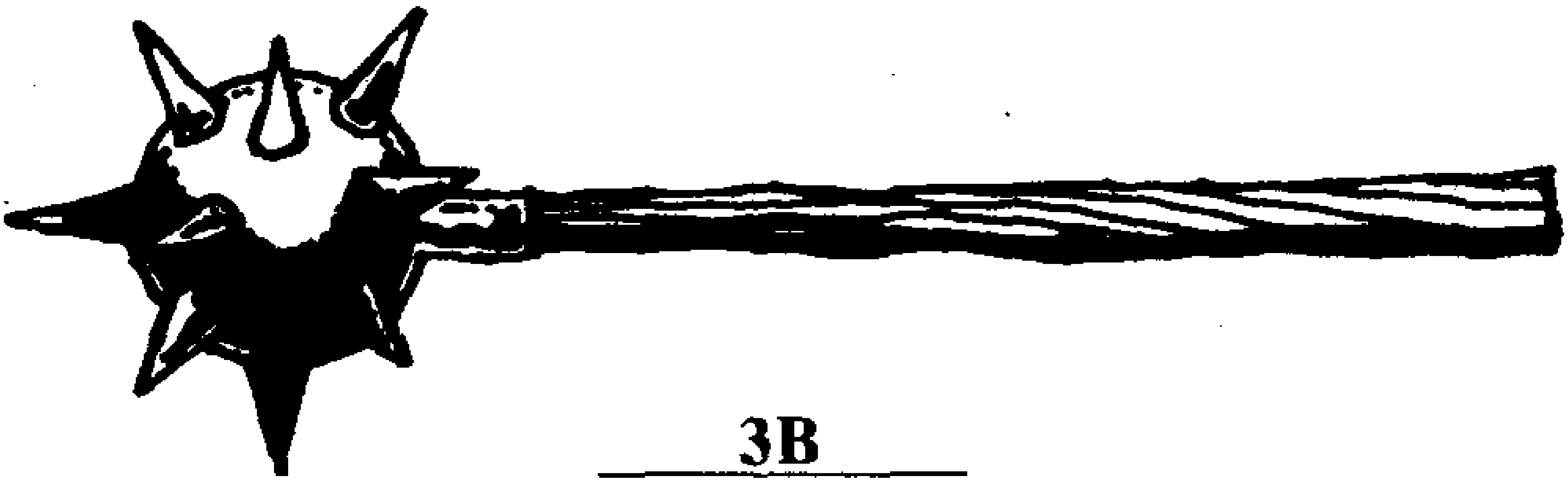
Tempo:5

Verso sud le verdi colline di Rohan sembrano estendersi come onde sul mare lontano. A nord c'è la Valle del Mago e il dominio del tuo antico padrone. Ti trovi sul confine tra i due regni, tormentato dalla tua coscienza e dalla fedeltà al Mago. **Avanza.**

2B

Tempo:15

Una terra sassosa e ineguale si estende tutto intorno: non sei affatto sicuro della tua posizione. Il verde cupo della foresta incombe sull'orizzonte in due direzioni. Il tuo cuore comincia a battere sempre più forte: sei colto dal panico quando ti accorgi che forse hai perso la strada.
Se hai riportato l'**Indizio D, avanza**.
Altrimenti **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-8, ti sei perduto. **Avanza in una direzione a caso**.
Se ottieni 9-12, **avanza**.



3B

Tempo:15

A nord-est si trova il limite di una foresta che ricopre quasi tutta la zona orientale della Valle del Mago. Tutto il resto non è che una distesa di erba gialla e roccia. In questa completa desolazione non sembra esserci anima viva. **Avanza**.

4B

Tempo:15

A nord il fiume Isen scorre impetuoso; ad est c'è un bosco di abeti, i cui aghi sembrano bisbigliare nel vento che cambia continuamente direzione. Se vuoi puoi attraversare l'Isen. **Avanza**.

5B

Tempo:10

La scintillante curva azzurra del fiume Isen si distende ampia sulla pianura. Il fiume è poco profondo e facilmente attraversabile, ma è rapido e freddo. A est c'è una foresta scura. **Avanza.**

6B

Tempo:20

Ti fermi per riposare e ritrovare il senso dell'orientamento. Verso nord c'è il sentiero che si diparte dalla strada principale di Isengard. Davanti a te scorre rapido il fiume Isen, mentre verso nord-est c'è un ponte. Respiri a lungo e profondamente e prosegui. **Avanza.**

7B

Tempo:10

A nord del sentiero il terreno è ondulato e irregolare, punteggiato da chiazze d'alberi e boscaglia: non è molto come riparo, ma è meglio di niente.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-5, **avanza.**
Se ottieni 6-12, vai al **102.**

8B

Tempo:10

In mezzo alla nebbia il tuo sguardo si spinge fino a scorgere le imponenti mura di Isengard, che si ergono in direzione nord-ovest. È una presenza inquietante che non sembra offrire alcuna possibilità di scampo. Se vuoi puoi attraversare il fiume Isen. **Avanza.**

9B

Tempo:20

Le colline sono piuttosto ripide, ed è difficile farsi strada attraverso la fitta boscaglia. Il mantello e la tunica ti si impigliano nei cespugli di rovi: sembra quasi che Saruman controlli anche la vegetazione, e che abbia ordinato alle piante della sua valle di impedirti la fuga. Vai al **145**.

10B

Tempo:10

Isengard troneggia in lontananza, mentre vapori mefitici si levano dalla pianura, illuminati dal basso dai fuochi delle fucine. Più in là vedi un boschetto di pioppi, ma mentre ti avvicini ti sembra di vedere degli occhi che ti guardano da dentro il fogliame!
Se ti avvicini per indagare, vai al **138**.
Altrimenti **avanza**, e se vuoi attraversa l'Isen.

11B

Tempo:10

Alle falde di Methedras il terreno è franoso e pieno di detriti: enormi rocce simili a monoliti pericolanti sporgono dal suolo irregolare. Hai la sgradevole sensazione di essere in trappola. **Avanza**.

12B

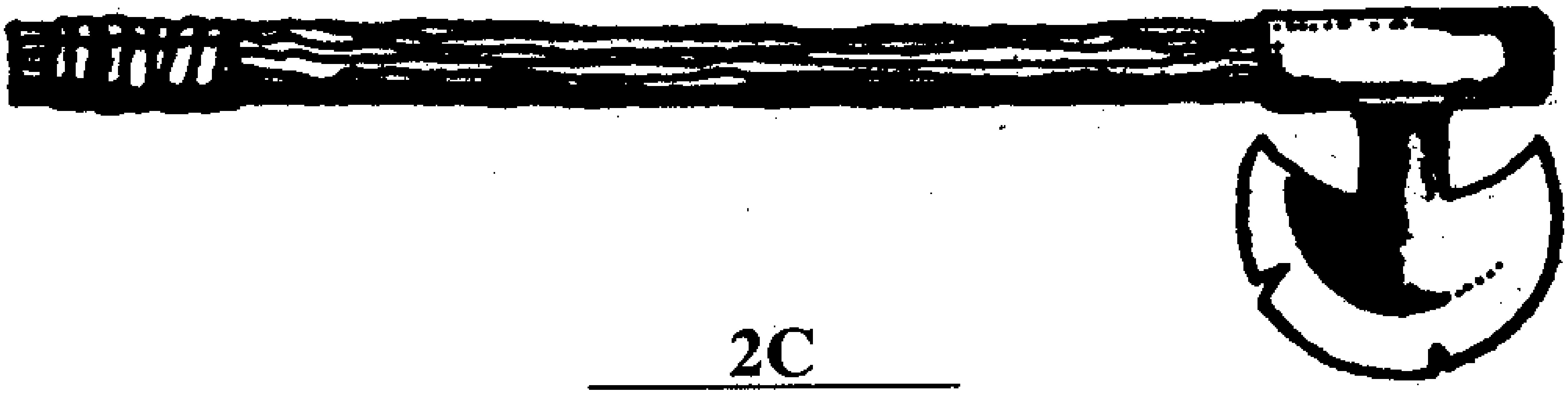
Tempo:15

Methedras, l'Ultima Vetta della lunga catena delle Montagne Nebbiose, troneggia sopra di te in tutta la sua imponente altezza. Bianca e liscia, costituisce una inquietante e insormontabile barriera. Non c'è alcun modo di andare a nord. Tutt'intorno a te ci sono rocce sparse e qualche albero spezzato. Verso sud-est c'è un bosco, e ad ovest le mura di Isengard. **Avanza.**

1C

Tempo:10

Davanti a te, verso sud, si apre la vasta distesa di Rohan; dietro ci sono la Valle del Mago e i tuoi inseguitori. Dovresti tornare indietro per incontrare il messaggero, oppure puoi avanzare verso Rohan, benché la prossima città sia a molte leghe di distanza.
Se entri a Rohan, vai al **434**.
Altrimenti **avanza.**



2C

Tempo:15

Puoi vedere il limite della foresta, ma non sei sicuro della direzione, stanco e confuso come sei.
Se hai riportato l'**Indizio D, avanza**.
Altrimenti ti sei perduto. **Avanza in una direzione a caso.**

3C

Tempo:10

Le acque del fiume Isen scorrono rumorose a nord e a nord-ovest, e l'acqua è rapida e fredda. Per fortuna, anche se è facile guadarlo, gli Orchetti non amano il fiume; ma chissà cosa ha ordinato loro Saruman? **Avanza.**

4C

Tempo:15

Arrivi a una fattoria in completo abbandono. Probabilmente un tempo era abitata da Uomini delle Colline, ma è evidente che oggi non ci abita più nessuno. Del tetto non resta quasi niente e ben poco è rimasto intatto degli spessi muri.

Se è questo il luogo di incontro prescelto, vai al **182**.

Altrimenti **avanza**.

5C

Tempo:15

Non riesci a vedere niente in nessuna direzione, tranne rovi, pascoli sassosi e incolti, arbusti bruciacchiati. Cerchi di non farti prendere dal panico, perché ti sei accorto di aver perso l'orientamento.

Se hai riportato l'**Indizio D, lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-5, vai al **395**.

Se ottieni 6-12, **avanza**.

Altrimenti vai al **306**.

6C

Tempo:10

Arrivi ad un sentiero che corre in direzione est-ovest attraverso questo territorio desolato e roccioso.

Se imbocchi il sentiero, vai al **418**.

Se tieni d'occhio il sentiero ma cerchi riparo ai bordi, vai al **151**.

Se invece ti metti in marcia attraverso la campagna, vai al **356**.

7C

Tempo:15

La terra arida e coperta di arbusti spinosi sembra continuare all'infinito. Che posto deprimente! Prosegui il cammino, cercando di evitare gli ostacoli più faticosi.
Avanza.

8C

Tempo:20

Ti trovi in mezzo ai resti secchi e striminziti di quello che un tempo era un frutteto. Dopo una lunga ricerca trovi una mela intatta e la mangi lungo il cammino. **Avanza.**

9C

Tempo:15

Il terreno verso nord è più accidentato, e tutto intorno il panorama è interrotto solo da qualche boschetto di olmi. Questa zona, troppo sassosa per essere coltivata, era in origine un frutteto o un pascolo. Le alte mura di Isengard formano un ampio arco verso nord-ovest. **Avanza.**

10C

Tempo:15

In direzione ovest, a circa novanta metri d'altezza, si erge la possente massa delle mura di Isengard, creata dalla natura e perfezionata poi dall'opera dell'uomo. In ogni altra direzione, fin dove si spinge lo sguardo, c'è solo terra abbandonata. Ti domandi se questo spettacolo sia simile a quello di Mordor. Rabbrividisci e prosegui il tuo cammino. **Avanza.**

11C

Tempo:15

Continui a inciampare su sassi e rocce che spuntano dal suolo irregolare. Il ripido dorso della cinta di mura di Isengard si erge verso ovest, e la rocca è la tua unica guida in questa terra spettrale. In lontananza verso sud senti degli ululati: lupi! O, peggio ancora, Warg! Quelle enormi bestie simili a lupi, usate come cavalcature dagli Orchetti, potrebbero già essere sulle tue tracce!
Se ti metti a correre, vai al **271**.
Se cancelli le tracce per sfuggire agli inseguitori, vai al **105**.

12C

Tempo:15

La parete di Methedras, simile a un mostro gigantesco e minaccioso, appare a nord tra volute di nebbia. Verso sud c'è la cinta delle mura esterne di Isengard: un tempo la città era anche chiamata Angrenost, ora ricordi, la "Fortezza di ferro", costruita molti secoli fa dai grandi architetti e ingegneri del Dunedain. Un tempo era bella, e la pianura di Isengard era piena di giardini e di frutteti. Lo sarà mai di nuovo? Ora è dominio di Saruman, che ne ha mutato l'aspetto per i suoi oscuri fini. **Avanza**.

1D

Tempo:10

Qui il bosco è più rado della foresta che si trova a nord, mentre verso sud puoi intravedere le colline di Rohan. Ti trovi sulla frontiera del territorio di Saruman. **Avanza**.

2D

Tempo:15

Ti addentri nel bosco, camminando sul muschio senza far rumore, quando a un certo punto intravedi qualcosa che si muove davanti a te: sembra una figura vestita di grigio che salta da un albero all'altro. È troppo agile e silenzioso per essere un Orchetto. Potrebbe essere l'Elfo di Lórien? O Saruman? Il Mago infatti potrebbe cambiare a piacimento il colore dei suoi vestiti. Oppure....il cuore ti batte sempre più forte... potrebbe trattarsi di Gandalf il Grigio? Non hai mai incontrato il Vagabondo Grigio ma, benché Saruman lo abbia mandato via con disprezzo (o forse proprio per questo) hai sempre sperato di incontrarlo.
Se chiami lo sconosciuto, vai al **131**.
Se segui la figura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-9, vai al **314**.
Se ottieni 10-12, vai al **385**.
Altrimenti **avanza**.

3D

Tempo:10

La foresta si trova a sud, resa quasi invisibile dalla coltre di umida nebbia. Il fiume Isen scorre rumorosamente a nord e a ovest; è freddo, ma è possibile attraversarlo. Stai camminando sul suolo umido, stando attento a dove metti i piedi, quando ti imbatti in una serie di impronte nel fango. Wargs! Dalla profondità delle impronte, che per di più sono molto recenti, deduci che erano cavalcati da Orchetti. È possibile che i bestioni di Saruman ti stiano cercando? Il pensiero di essere catturato dagli Orchetti in questo posto ti gela il sangue nelle vene. Non avrebbero nessuna pietà, ne sei sicuro. Ti affretti verso la tua meta. **Avanza.**

4D

Tempo:15

Il fiume scorre in direzione sud, tortuoso e lento; da qualche parte ad ovest c'è la strada che parte da Isengard. Il terreno è umido, e punteggiato da varie pozze scure piene di una sostanza oleosa. È impossibile evitarle tutte, con questa nebbia, e ben presto i tuoi stivali sono completamente inzuppati. Rabbrividisci dal freddo e imprechi contro la tua stupidità per non aver calzato delle scarpe migliori. **Avanza.**

5D

Tempo:5

L'erba giallognola sibila al freddo vento autunnale, e sembra quasi produrre un suono ipnotico. Sei ossessionato dall'idea che qualcuno ti stia seguendo, nascosto da qualche parte nella nebbia. **Avanza.**

6D

Tempo:5

Verso nord c'è il piccolo sentiero che porta da Isengard al ponte di Isen. La nebbia che si sta alzando sul fiume si mescola ai vapori malsani che provengono da Isengard, rendendo sempre più difficile la visibilità. Un silenzio inquietante regna tutto intorno. **Avanza.**

7D

Tempo:10

La pianura erbosa che si estende a nord del sentiero cede progressivamente il passo a montagnole, alberi rinsecchiti e a radici pietrificate man mano che il terreno sale verso

Methedras, l'Ultima Vetta. Un'improvvisa raffica di vento ti agita i vestiti e ti scompiglia i capelli, e fa scricchiolare e gemere i rami degli alberi. Foglie secche e strani vapori ti volteggiano attorno, poi tutto si fa di nuovo silenzioso. **Avanza.**

8D

Tempo:20

Il terreno irregolare ti rallenta il passo e ti costringe a fare molta attenzione.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus Generico.
Se ottieni 2-4, vai al **302**.
Se ottieni 5-12, **avanza.**

9D

Tempo:15

La forma scura delle mura circolari di Isengard emerge dalle nebbie maleodoranti; i bastioni si ergono a trenta metri di altezza sulla vallata. Strane nuvole incombono sulla pianura di Isengard, illuminate dal basso da una insolita luce giallastra. **Avanza.**

10D

Tempo:15

Il lato orientale interno delle mura di Isengard si erge davanti ai tuoi occhi; a nord c'è una delle ripide scale che salgono per circa novanta metri fino al piano superiore, con varie aperture che portano ai covi degli Orchetti. Rabbrividisci e preghi la tua buona stella. **Avanza.**

11D

Tempo:15

Ti fai strada tra le cupole delle fucine sotterranee, che emanano bagliori sinistri, e le pozze di liquido oleoso e sfrigolante di cui è disseminata questa desolata pianura. Sotto i tuoi piedi la terra trema ai colpi di martello dei fabbri, intenti a creare qualche grande opera di metallurgia nel sottosuolo.

Per un attimo ti senti come sopraffatto dall'enorme potere di Isengard e delle forze di cui Saruman dispone nel proprio dominio. Chi mai potrebbe essere così potente da sconfiggere il Mago, anche se tu riuscissi ad avvisare gli Elfi? Il Bosco d'Oro sembra troppo lontano. Eppure devi riuscire ad andartene e ad avvisare il Consiglio Bianco; sarà sempre meglio che lasciare che il tradimento di Saruman colga il Consiglio di sorpresa. **Avanza.**

12D

Tempo:15

La cinta di mura di Isengard è tetra e poderosa; i molti fori scavati nel suo lato interno sembrano fissarti. Improvvisamente senti un ululato di lupo alle spalle, terribilmente vicino! Ti volti, pronto ad affrontare questa minaccia. Vai al **252.**

1E

Tempo:20

Vagando nel bosco avvolto dalla nebbia odi il sommesso gorgoglio del fiume Isen in direzione ovest. Cerchi di resistere alla tentazione di dirigerti alla cieca verso Rohan. **Avanza.**

2E

Tempo:20

Una cupa e sinistra foresta incombe a sud, mentre il fiume Isen segue il suo corso a nord e a est rispetto al punto in cui ti trovi. Il terreno è fangoso e insidioso, e ti costringe a procedere con cautela. Se vuoi puoi attraversare l'Isen.
Avanza.

3E

Tempo:20

Arranchi a fatica nel terreno paludoso: l'erba bagnata sembra avvinghiarsi alle tue caviglie, trattenendoti. Una gelida nebbia ti si condensa in minuscole goccioline sulla pelle e sui vestiti. *Questo freddo dannato mi porterà alla tomba, anche se probabilmente mi toccherà sopportare prove peggiori!* Se vuoi puoi attraversare l'Isen.
Avanza.

4E

Tempo:5

Il territorio della Valle del Mago, simile a una brughiera, si estende in tutte le direzioni; erba nana e sterpaglie si mescolano a pozzanghere fangose che diventano maleodoranti quando ne smuovi la superficie. La strada che parte da Isengard corre a poca distanza da qui, a ovest.
Avanza.

5E

Tempo:5

Un terreno viscido e fangoso si estende in tutte le direzioni. Tutto intorno a te aleggia una fitta nebbia, mossa da venti imprevedibili, che ti confonde la visuale e inganna il tuo senso dell'orientamento.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, **avanza in una direzione a caso.**

Se ottieni 7-12, **avanza**.

6E

Tempo:5

Lo stretto sentiero che porta dalla strada per Isengard al fiume si snoda tra montagnole e alberi. Ci sono molti posti dove nascondersi e altrettanti luoghi ideali per un'imboscata. **Avanza.**

7E

Tempo:5

Mentre inciampi tra cespugli e siepi troppo cresciute senti il rumore delle Porte di Isengard che si aprono. I tuoi peggiori timori ricevono conferma quando i corni danno il segnale di allarme. Presto gli Orchetti-cavalieri, a cavallo dei loro enormi Warg, giganteschi destrieri-lupo, ti daranno la caccia. **Avanza.**

8E

Tempo:5

Ti stai facendo strada tra i massi rocciosi quando in mezzo alla nebbia sbucano due Orchetti!

Entra in azione.

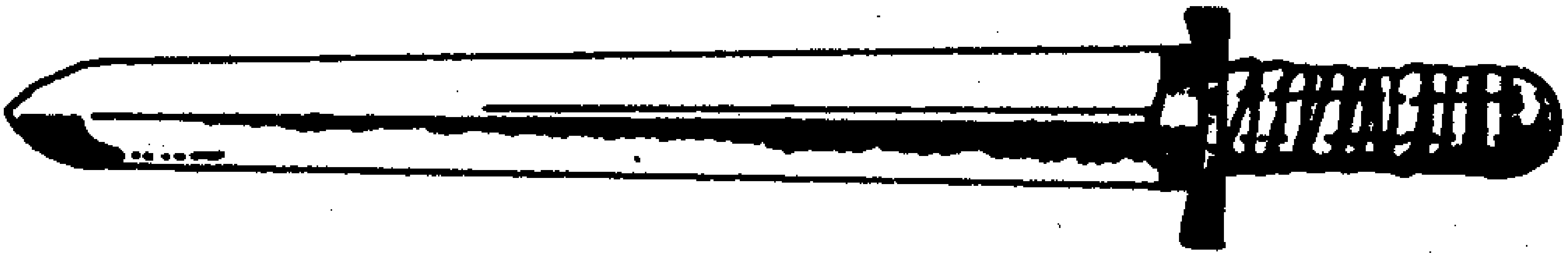
Se riesci a fuggire, **avanza**.

Se invece combatti contro gli Orchetti, vai al **185**.

9E

Tempo:15

Ti senti molto vulnerabile a startene così tutto solo nella pianura di Isengard. Improvvisamente una raffica di vento spazza via la cortina di nebbia, e riesci a vedere in lontananza le luci scintillanti di Orthanc. Quanto tempo hai prima che gli Orchetti di guardia ti siano addosso? Questo pensiero poco rassicurante ti fa aumentare il passo. **Avanza.**



10E

Tempo:15

Le guglie aguzze di Orthanc, "il Dente di Pietra", sbucano tra le fitte nebbie di Isengard, facendola sembrare un'isola in mezzo a un vasto oceano. L'aria è immobile, ma puoi sentir pulsare la terra mentre nel sottosuolo enormi macchinari forgiano armi e corazze per l'esercito di Saruman. Fuoco e vapore fuoriescono dai camini, illuminati dal basso da luci livide.

Pieno di paura ti appresti a continuare per la tua strada, quando senti delle voci rauche poco distanti.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-6, vai al **191**.

Se ottieni 7-12, vai al **195**.

11E

Tempo:5

Ti trovi tra Orthanc e la cinta di mura di Isengard; cerchi di non respirare i mefitici vapori sulfurei, e il fetore degli

Orchetti che impestano l'aria. Non c'è via d'uscita dalla fortezza da questa parte; solo in direzione sud può esserci qualche via di scampo. Proseguire dentro le mura significa imbattersi di sicuro in qualche pattuglia di Orchetti. **Avanza.**

12E
Tempo:15

A nord si levano le mura esterne di Isengard, e sopra di esse l'altissima mole di Methedras, l'ultima vetta delle Montagne Nebbiose. Non puoi proseguire in quella direzione. Mentre rifletti sulla situazione tre Orchetti emergono dalla nebbia fluttuante, silenziosi come felini!
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, **avanza.**
Se invece combatti contro gli Orchetti, vai al **203.**

1F
Tempo:5

La larga strada lastricata della Valle del Mago finisce qui, sempre meno curata. Hai superato il confine del dominio di Saruman, e i tuoi inseguitori non possono essere lontani.
Se fuggi verso Rohan, vai al **434.**
Altrimenti **avanza,** se vuoi anche attraversando il fiume Isen.

2F
Tempo:5

Le pietre della strada di Isengard sono scure e lisce. A nord c'è l'entrata della Valle del Mago, mentre a fianco della strada, verso est, scorre l'Isen; in questo punto il

fiume è più lento, ampio e meno profondo, quindi è facilmente attraversabile. Puoi attraversarlo, se vuoi.
Avanza.

3F
Tempo:5

La strada di Isengard si allarga con un ampio spiazzo: al centro c'è una grande colonna di pietra nera, con in cima un'enorme mano, scolpita in pietra bianca, appoggiata su un fianco con un dito puntato verso nord. La nebbia sembra particolarmente fitta intorno al piazzale lastricato, ma in alto l'aria è più tersa: qui è il confine della Valle del Mago.
Se era questo il luogo di incontro designato, vai al **463**.
Altrimenti **avanza.**

4F
Tempo:5

La strada di Isengard corre dritta come una freccia da nord a sud, ampia e liscia. Tutto è tranquillo e silenzioso:
Avanza.

5F
Tempo:5

La strada lastricata di Isengard, inghiottita dalla nebbia, sembra un nastro grigio che taglia in due la terra martoriata della Valle del Mago. Un suono di corni ti scuote bruscamente dal tuo fantasticare: gli inseguitori ti sono alle calcagna!
Se ti nascondi, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **325.**

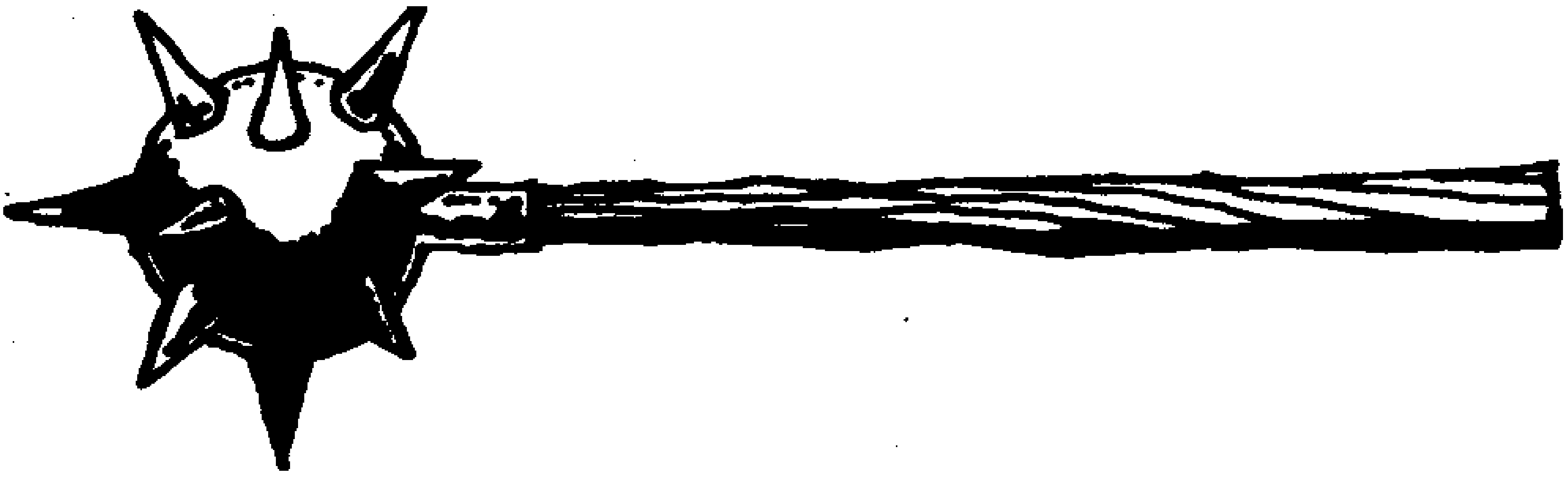
continua

Se ottieni 7-12, vai al **329**.
Se ti allontani dalla strada, **lancia i dadi.**
Se ottieni 2-8, vai al **337**.
Se ottieni 9-12, **avanza.**
Se invece prosegui lungo la strada, vai al **331**.

6F

Tempo:15

Fitti banchi di nebbia aleggiano sulla strada, lasciando una strana lucentezza oleosa e rendendone viscida e pericolosa la superficie. L'aria è completamente immobile, come se la valle stessa aspettasse la tua rinuncia a quest'ardua impresa. Ti guardi nervosamente alle spalle. Dove sono gli inseguitori? **Avanza.**



7F

Tempo:15

Ecco una diramazione dalla grande strada di Isengard: è uno stretto sentiero, che porta in direzione est verso il fiume Isen e una cupa foresta di olmi e abeti. Mentre sei fermo al bivio, due Orchetti sbucano dall'ombra.

Entra in azione.
Se riesci a scappare, **avanza.**
Se invece affronti gli Orchetti, vai al **185**.

8F
Tempo:10

Il portale di Isengard incombe sulla tormentata vallata: è formato da due enormi porte di ferro, affiancate da possenti torrioni di roccia. Molte finestre cieche, come altrettanti occhi privi di vista, fanno capolino dai torrioni. Non riesci a credere di essere stato tanto fortunato da attraversare l'unica uscita da Isengard; ti allontani subito di corsa. **Avanza.**

9F
Tempo:10

La strada lastricata termina davanti alle porte interne del grande portale di Isengard. Oltre quel portale di acciaio c'è un lungo corridoio, che corre sotto le mura, e poi c'è un altro paio di porte, l'ultima barriera che ti separa dalla libertà. Due sentinelle, degli enormi Mezzorchetti, stanno di guardia davanti alle porte interne, aperte. Sei già passato di qua altre volte, ma sempre accompagnato dal tuo signore; ora se vuoi ottenere la libertà devi far finta di niente o esser pronto ad affrontare un combattimento.

Se cerchi di passare davanti alle sentinelle facendo finta di niente, vai al **360**.

Se invece le affronti, vai al **367**.

Se riesci a scappare, vai al **389**.

10F
Tempo:5

Hai davanti a te la lunga strada che porta da Orthanc all'entrata delle mura sud, fiancheggiata su entrambi i lati da colonne nere collegate da pesanti catene di ferro. Leggere nuvole di vapore si levano da tutta la pianura di

Isengard, mentre delle piccole cupole di pietra che affiorano dal sottosuolo emettono una strana luminosità, prova della frenetica attività sotterranea. **Avanza.**

11F
Tempo:10

Dritto innanzi, più nera della notte e più solida del diamante, la torre di Orthanc sembra levarsi quasi a voler trafiggere il cielo che la sovrasta.

Ti trovi sulla vasta area lastricata che circonda la scintillante guglia nera. Otto strade si dipartono da Orthanc, come raggi di una ruota, verso le alte mura ad anello che racchiudono Isengard. La porta e le scale danno a est; l'unica via d'uscita dalle mura che si conosca è a sud. Non si vede in giro nessuno. **Avanza.**

12F
Tempo:15

Sei a nord di Orthanc, precisamente a metà strada tra la torre nera e le mura di Isengard. Tutto attorno è pieno di pozzanghere stagnanti che rendono difficile il cammino. Improvvisamente due lupi balzano fuori dalla nebbia e ti attaccano. Sei colto di sorpresa e devi affrontare i lupi. Vai al **390.**

1G
Tempo:10

Verso sud si estendono delle colline ondulate, e termina il territorio della Valle del Mago; l'erba verde della pianura a nord ondeggia alle fresche brezze meridionali.

Se ti inoltri a Rohan, vai al **434.**

Altrimenti **avanza.**

2G

Tempo:10

Di tanto in tanto perdi di vista la strada per Isengard mentre arranchi tra i massi pietrosi di questa terra accidentata. È quasi impossibile vedere la foresta verso nord-ovest, e cominci a chiederti se non hai già oltrepassato inavvertitamente i confini della Valle del Mago.
Se hai riportato l'**Indizio D, avanza**.
Altrimenti **avanza in una direzione a caso**.

3G

Tempo:5

I boschi verso ovest sono molto fitti, e si estendono fin dove si perde lo sguardo. Più a sud il paesaggio declina verso le pianure di Rohan, mentre il grande obelisco che segna l'entrata della Valle del Mago domina poco distante. **Avanza.**

4G

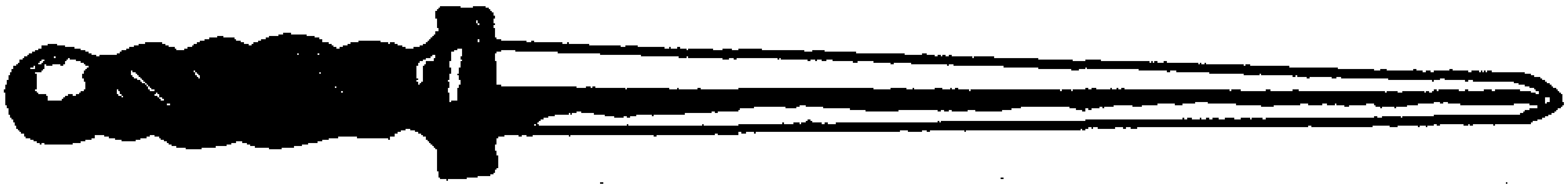
Tempo:10

Verso sud-ovest si trova il limite del bosco, ciò che rimane di una vasta foresta che un tempo ricopriva quasi tutta questa parte della Valle del Mago. In mezzo ai campi immobili c'è qualche cespuglio annerito, residuo della foresta di un tempo. Verso est passa la strada che parte da Isengard. Non riesci a scorgere nessun segno di attività: forse sei riuscito a liberarti dei tuoi inseguitori. **Avanza.**

5G

Tempo:10

Senti continuamente un suono di corni provenire da nord. Ormai stanco prosegui attraverso le terre abbandonate, evitando la strada vicina. **Avanza.**



6G

Tempo:10

Il tuo unico punto di riferimento è un muretto di pietra sbrecciato, così antico che in certi punti quasi scompare sotto terra. Tutto il resto non è altro che immobile terra scura, da poco arata, che attende di essere nuovamente seminata in primavera. Gli unici resti del raccolto consistono in qualche magra pianta di granoturco, con le fragili foglie che ondeggiano al vento gelido. Verso est quasi non riesci a distinguere la striscia grigia della strada di Isengard.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, **avanza.**

Se ottieni 7-12, vai al **402.**

7G

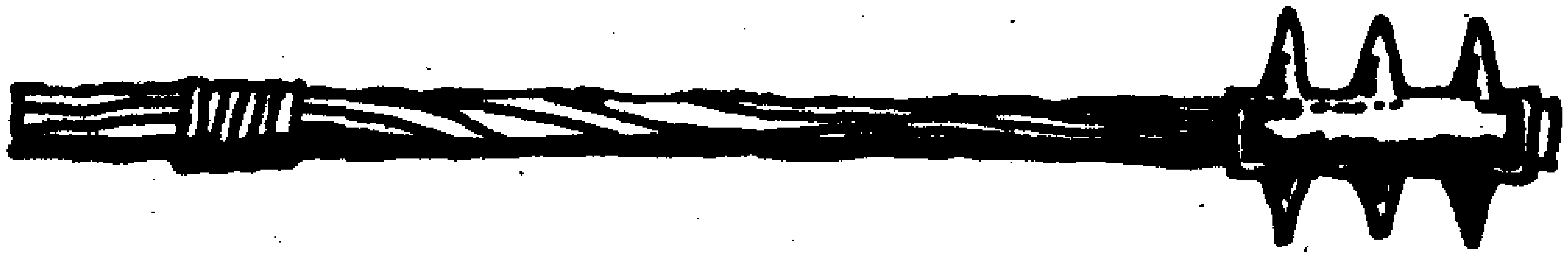
Tempo:10

Il vasto territorio coltivato, lavorato da servi umani per sfamare le guarnigioni di Isengard, si estende in direzione est e sud fin dove arriva la tua vista. Pur essendo lontano dal cancello ti senti molto vulnerabile, poiché non ci sono posti dove nascondersi. Vai al **407.**

8G

Tempo:15

Ti fermi accanto alle mura che circondano Isengard, a ovest dell'imponente portale. Verso sud ci sono vasti campi, deserti ora che il tempo del raccolto è finito. Improvvisamente l'aria si riempie di un suono di trombe proveniente dalle mura. È il segnale di allarme! Senti rauche voci di Orchetti; ti saranno addosso tra poco, devi far presto! **Avanza.**



9G

Tempo:15

La tua fuga ti ha portato lontano dalle strade di pietra e dalla torre che sono state finora la tua patria e la tua casa. L'unica forma di vita che vedi intorno a te è data da cespugli ed erbacce spinose. Grigie cupole di pietra e strane impalcature di ferro nero occupano ora i punti dove prima gli alberi ombreggiavano le distese d'erba verde. Pensare che Isengard è cambiata tanto, in così pochi anni! **Avanza.**

10G

Tempo:5

Poco lontano un'enorme cupola di pietra risplende di una strana luce interna. Un camino di ferro emette un fumo cinereo che ti ricopre di una specie di neve nera. Isengard un tempo era un giardino pieno di fiori e di frutta; ora è diventato un calderone di tenebre e fuliggine. **Avanza.**

11G

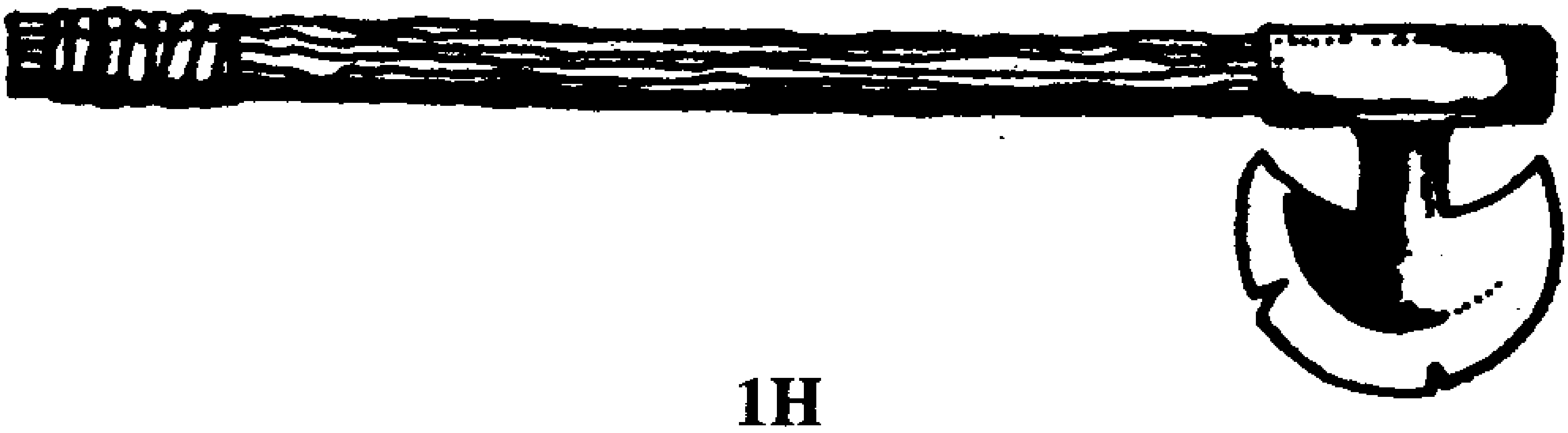
Tempo:10

Verso sud-est si staglia la torre di Orthanc, simile a un'enorme scheggia di ossidiana che fuoriesce dalla terra tormentata. Cerchi di non soffocare per i vapori sulfurei che sembrano incombere come un sudario sulla vallata silenziosa e spettrale. **Avanza.**

12G

Tempo:5

A nord e a ovest vedi nella nebbia la sagoma delle mura, che bloccano qualunque movimento in quella direzione. Ti fermi per orientarti, ma da ogni parte vedi solo terra abbandonata; man mano che il tempo passa le possibilità di fuga si fannò sempre più scarse. E proprio quando stai per metterti in cammino due enormi Orchetti spuntano dall'oscurità, con in pugno le loro armi.
Se riesci a fuggire, **avanza.**
Se combatti contro gli Orchetti, vai al **413.**
Se invece parli agli Orchetti, vai al **408.**



1H

Tempo:10

Qui c'è il confine della Valle del Mago, e verso sud ci sono i pascoli aperti di Rohan.
Se ti dirigi a Rohan, vai al **434.**
Altrimenti **avanza.**

2H

Tempo:15

Sei circondato dalla foresta; qui la vegetazione è composta soprattutto da betulle, olmi e querce. E sai che la strada per Isengard si trova ad est. **Avanza.**

3H

Tempo:15

La foresta qui è più fitta che a nord e a sud, ma è molto povera di sottobosco. Querce e olmi altissimi, che conservano le loro fragili foglie anche in autunno inoltrato, formano una sorta di tetto multicolore sopra la tua testa. Ogni volta che soffia il vento gli alberi stridono e gemono, e i loro rami scricchiolano nella gelida aria della notte. Affretti il passo, cercando di convincerti che il bosco non è stregato. **Avanza.**

4H

Tempo:10

Radi gruppetti di alberi sembrano volersi riprendere la terra delle coltivazioni abbandonate; ora, intorno a te, vedi esili betulle e graziosi aceri. Le foglie morte danzano in mulinelli attorno ai tuoi piedi, mentre altre ancora cadono dai rami, scendendo a seconda della direzione del vento. Un gufo lancia il suo verso in lontananza. **Avanza.**

5H

Tempo:10

Verso nord si estende una serie interminabile di campi coltivati, che servono a nutrire le armate di Isengard; verso sud appare una distesa di un verde più scuro.

Nell'aria fredda e pungente riesci a distinguere la sagoma di una foresta. **Avanza.**

6H
Tempo:15

Campi, ancora campi! Cominci a scoraggiarti, mentre percorri il sudicio sentiero formatosi tra un solco e l'altro del campo rivoltato dall'aratro; le piante sono ormai morte, i frutti sono stati raccolti. Tutto è scuro e desolato, e un vento freddo ti penetra tra i capelli e sotto il mantello. **Avanza.**

7H
Tempo:15

Sai che la strada che esce da Isengard dev'essere da qualche parte verso est, ma la serie ininterrotta di campi arati continua all'infinito ovunque volgi lo sguardo, lasciandoti privo di punti di riferimento.
Se hai riportato l'**Indizio D, avanza**.
Altrimenti vai al **428**.

8H
Tempo:10

Dei campi dall'aspetto triste, i cui frutti sono stati ormai raccolti, si estendono desolati e cupi in tutte le direzioni. **Avanza.**

9H
Tempo:10

A nord-est si ergono le mura esterne di Isengard. Puoi vedere gli Orchetti di guardia camminare sulla sommità intenti al loro giro di perlustrazione, a circa novanta metri d'altezza al di sopra della valle in cui ti trovi. **Avanza.**

10H

Tempo:10

Un terreno irregolare e deserto si estende verso Orthanc. La parete liscia dell'anello delle mura si estende con un'ampia curva da ovest a sud. Senti l'ululato di un lupo, proveniente da qualche punto delle mura, e altri in risposta tutto intorno. Ti stringi addosso il mantello a causa dei brividi (che, per farti coraggio, attribuisci al freddo della notte). **Avanza.**

11H

Tempo:10

La strada che parte da Orthanc verso occidente termina qui improvvisamente. Davanti a te si leva il lato interno dell'Anello di Isengard, punteggiato da numerose porte e finestre scure. Mentre scorri con lo sguardo il tetro muraglione di pietra sei colto da un brivido, perché quelle finestre ti sembrano tanti occhi intenti a fissarti.
Avanza.

12H

Tempo:10

L'Anello di Isengard impedisce ulteriori spostamenti verso nord o ovest. Tutto intorno ci sono dei pozzi, con i coperchi di pietra, da cui fuoriescono vapori sulfurei che ti irritano le narici e i polmoni. **Avanza.**

Paragrafi di avventura

101

Tempo:10

Cerchi di fingere di non aver visto la ragazza, e dopo qualche minuto di silenzio ci sei quasi riuscito. Poi senti un leggero rumore proveniente dal portico.

Vedi una figura avvolta in un mantello col cappuccio, ferma in piedi dietro di te, nell'oscurità. Non sembra un fantasma, ma rimane assolutamente immobile anche mentre la fissi attentamente.

Se attacchi la figura misteriosa, vai al **137**.

Se la chiami, vai al **150**.

102

Tempo:0

In lontananza verso nord-ovest scorgi il bagliore delle torce. Gli Orchetti ti stanno cercando! L'eco di un ululato ti gela il sangue nelle vene, è chiaro che i Warg sono sulle tue tracce. *Almeno so che sono laggiù*, pensi. *Ma cosa posso fare per confondere l'odore?* Ora devi sfruttare tutta la tua conoscenza della vita nei boschi.

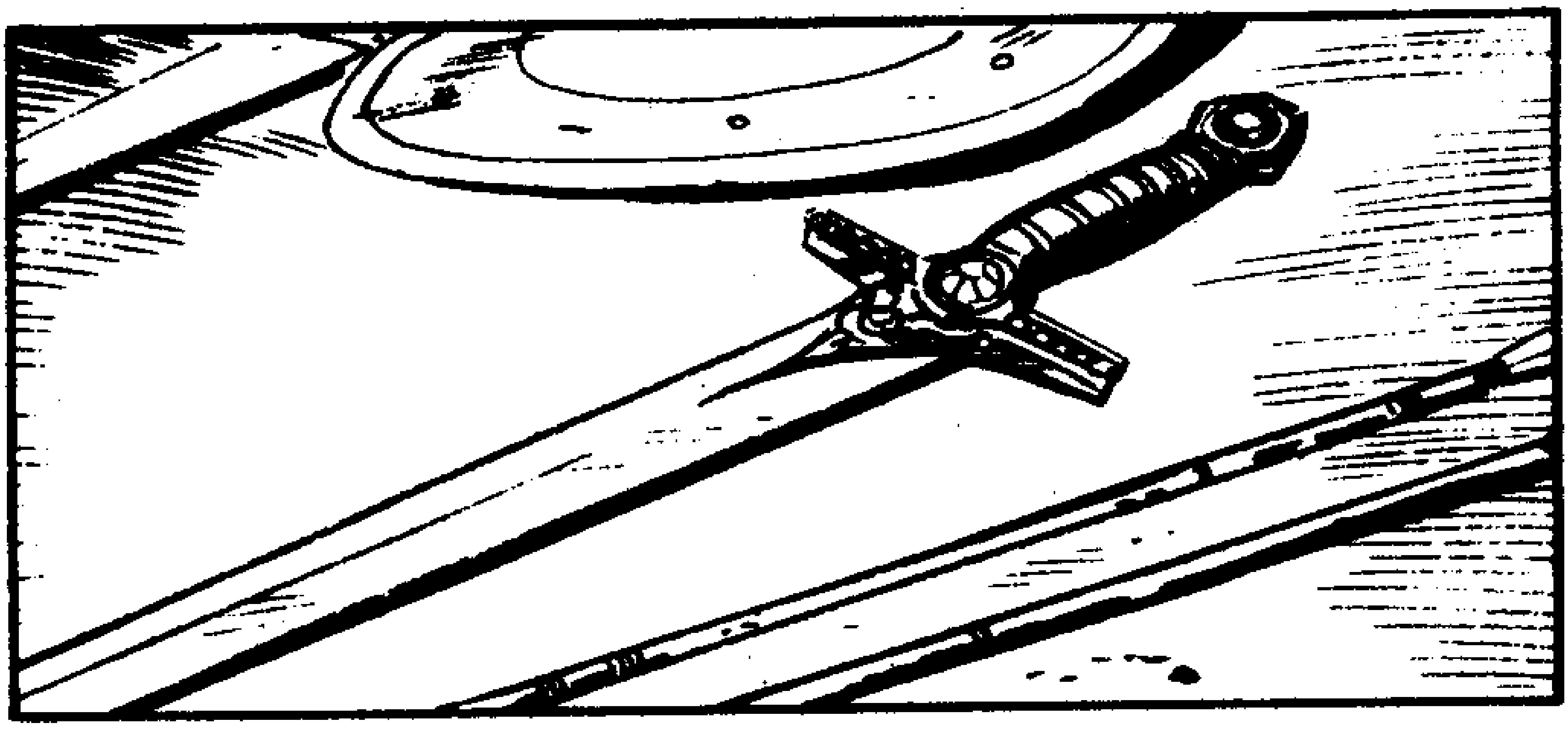
Aggiungi un bonus di 1 al tuo prossimo lancio di Astuzia.

Avanza.

103

Tempo:10

Il tuo sguardo è attratto dalle armi; ma una spada decorata risalta tra tutte. Quando tocchi con molta cautela l'elsa tempestata di pietre preziose avverti un formicolio....è magica!
Non devi trattenerti troppo a lungo nell'Armeria. Saruman si arrabbierebbe se ti trovasse qui.
Se prendi la spada, vai al **164**.
Altrimenti **avanza**.



104

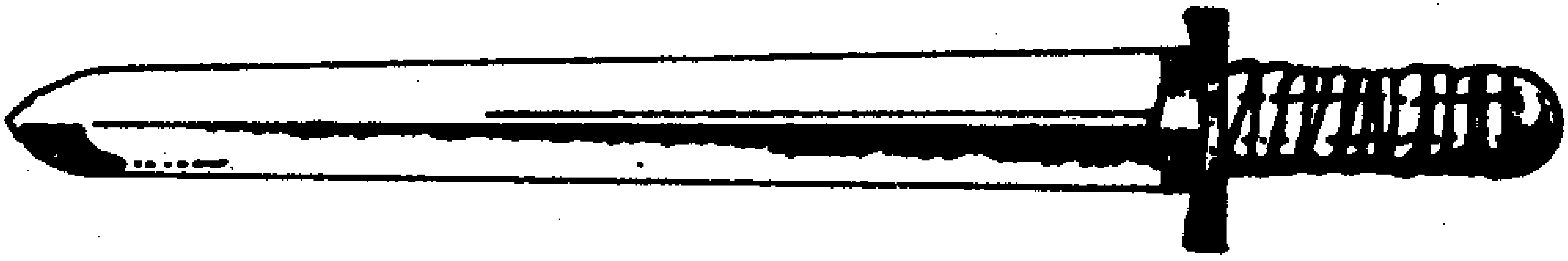
Tempo:15 Pti di Esp:2

Decidi di superare la diffidenza e di prendere la mano dell'Elfo. "Sì, sono l'apprendista, e ho molte cose da rivelare....Saruman ha tradito Il Consiglio Bianco!" L'Elfo assume un'espressione corrucciata. "È proprio come sospettava la Signora; ma ciò che potrai dirle di persona sarà molto importante, la aiuterà a guardarsi dalle insidie di Saruman. Ti accompagnerò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamo!"
Carnil ti conduce attraverso la foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

105

Tempo:10

Cominci a coprire con cura le tue tracce, servendoti di tutta la tua abilità.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-5, vai al **439**.
Se ottieni 6-12, **avanza**.



106

Tempo:30

Ispezioni la zona, dapprima attentamente, poi in preda al panico e alla disperazione. Nessun segno dell'Elfo! Tuttavia ci sono orme di Orchetti e di Warg ovunque. Sei arrivato troppo tardi: dev'essersene andato (o peggio ancora è stato ucciso!) quando sono arrivati gli Orchetti. La tua unica alternativa è abbandonare la Valle del Mago, e poi, attraverso Rohan, cercare di raggiungere il Bosco d'Oro...da solo. **Avanza**.

107

Tempo:5

Proprio quando L'Orchetto sta per finirti, il suo sguardo maligno si fa improvvisamente fisso e attonito. La scimitarra gli cade dalla mano, e un attimo dopo cade a terra morto stecchito. Dietro di lui c'è Carnil: il suo pugnale gronda nero sangue di Orchetto e sul suo bel viso è dipinta un'espressione di disgusto.
"È evidente che Saruman non ti ha insegnato a combatte-

re" osserva seccamente. "Dobbiamo andarcene prima che ne arrivino altri!" E si rimette rapidamente in cammino.
Grazie all'abilità di Carnil nel nascondersi e seguire le tracce, raggiungete la foresta orientale della Valle del Mago senza altri inconvenienti.
Regola il tuo Danno in modo che sia pari alla Resistenza.
Vai al **144**.

108
Tempo:5

Mentre ti avvicini alla casa controlli il cielo notturno, per assicurarti di essere puntuale. *Forse sono un po' in anticipo*, pensi. Se ti nascondi, il messaggero potrebbe non vederti; d'altra parte se rimani così allo scoperto potresti essere individuato dalle spie di Saruman. Ci sono pochi posti dove nascondersi vicino alla casa, tranne una rada boscaglia.
Se ti nascondi all'interno della casa, vai al **116**.
Se ti nascondi all'esterno della casa, vai al **117**.
Se invece te ne stai sui gradini d'ingresso in piena vista, vai al **124**.

109
Tempo:10

Mentre ti affretti verso uno spazio aperto, senti echeggiare il rauco grido di un uccello. Sopra la tua testa volteggiano degli enormi corvi...sono spie di Saruman! Mentre li guardi, uno scende in picchiata verso di te. Sei stato individuato! Tra poco arriveranno gli Orchetti a perlustrare la zona! Sottrai 2 da ogni tentativo di fuggire di nascosto finché non sei al coperto. **Avanza**.

110
Tempo:10

Ritorni con circospezione verso il luogo del combattimento, servendoti della casa e dei muri esterni come riparo. Il cuore ti balza in gola quando ti avvicini, perché avverti il suono della risata di un Orchetto. Vedi due Orchetti accanto al corpo dell'Elfo, che giace a terra in una pozza di sangue. Uno dei due bestioni prende brutalmente a calci il corpo, che rotola come un fantoccio; è evidente che è morto. La tua vigliaccheria ha ottenuto un'amara ricompensa; ora la tua ricerca ha ben poche speranze di successo. Puoi solo dirigerti verso la frontiera di Rohan, nella speranza di trovare Lórien da solo. Vai al **450**.

111
Tempo:10

Frughi nella sacca dell'Elfo e riesci a trovare del panno per una benda. Gli curi la ferita e gli dai un po' da bere. L'acqua lo rinfranca: apre gli occhi e ti guarda con un'espressione disperata. "Prima mi colpisci e ora mi bendi le ferite!" mormora con voce rauca. "Sei uno strano tipo, apprendista di Saruman!"

Cerchi rapidamente di spiegargli che è stato tutto uno sbaglio, e che sei molto spiacente. Carnil, sensibile e saggio come tutti gli Elfi, si rende conto che da parte tua si è trattato solo di uno sciocco errore. Si alza in piedi; sembra che gli siano tornate le forze con una rapidità impressionante. "Ora dimentichiamoci di questo incidente e proseguiamo. Ti accompagnerò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Dobbiamo andare!" Si mette in marcia e ti fa cenno di seguirlo: l'Elfo ti conduce oltre la foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago.

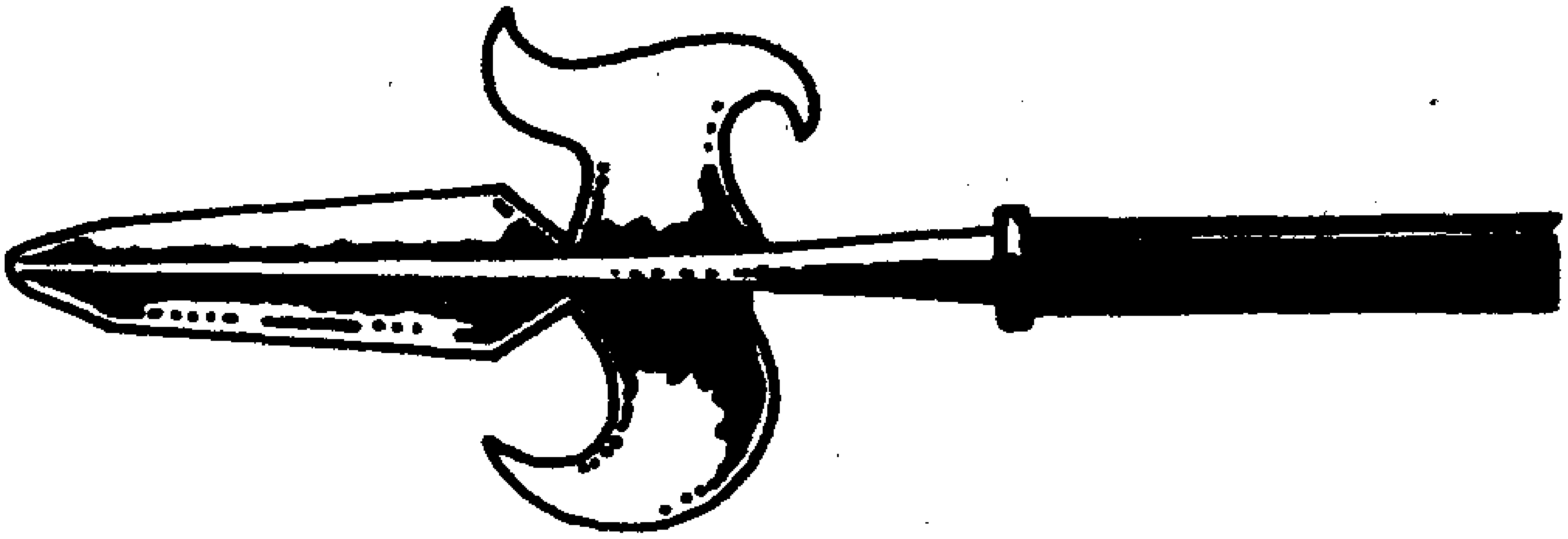
Vai al **144**.

112

Tempo:5

Il Mago si interrompe un istante, come se stesse decidendo della tua sorte: la tua vita è in bilico. Ti appoggi al muro, scosso da un tremito incontrollabile. Alla fine Saruman parla: "Comunque non ritengo ancora necessario porre fine alla tua vita." Poi lascia la stanza, avvolgendosi nel suo lungo mantello. Prima di seguire il Mago, gli Orchetti ti lanciano un'occhiata malvagia: i loro occhi mandano bagliori rossastri alla luce del fuoco. Sbattono la pesante porta e la chiudono a chiave. Sei solo nella prigione di Isengard. Dopo pochi minuti riprendi il controllo e il tremito sparisce. Dai qualche strattone alle manette e hai la conferma di essere strettamente incatenato al muro; tuttavia gli anelli sono larghi e tu hai le mani magre. Potresti riuscire a liberarti!

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-5, vai al **276**.
Se ottieni 6-12, vai al **363**.



113

Tempo:5 Pti di Esp: 20

Riesci a passare in vantaggio grazie a un po' di fortuna e alla tua abilità, e ben presto rendi inoffensivi i tuoi nemici. Se vuoi, puoi prendere una delle spade delle guardie.
Vai al **120**.

114

Tempo:5 Pti di Esp: 10

L'Elfo giace ai tuoi piedi, svenuto e sanguinante. Non si trasforma in Saruman, né sparisce, quindi capisci con orrore che forse hai commesso uno sbaglio.

Se vuoi finire l'Elfo, vai al **115**.

Se invece vuoi medicargli le ferite, vai al **111**.

115

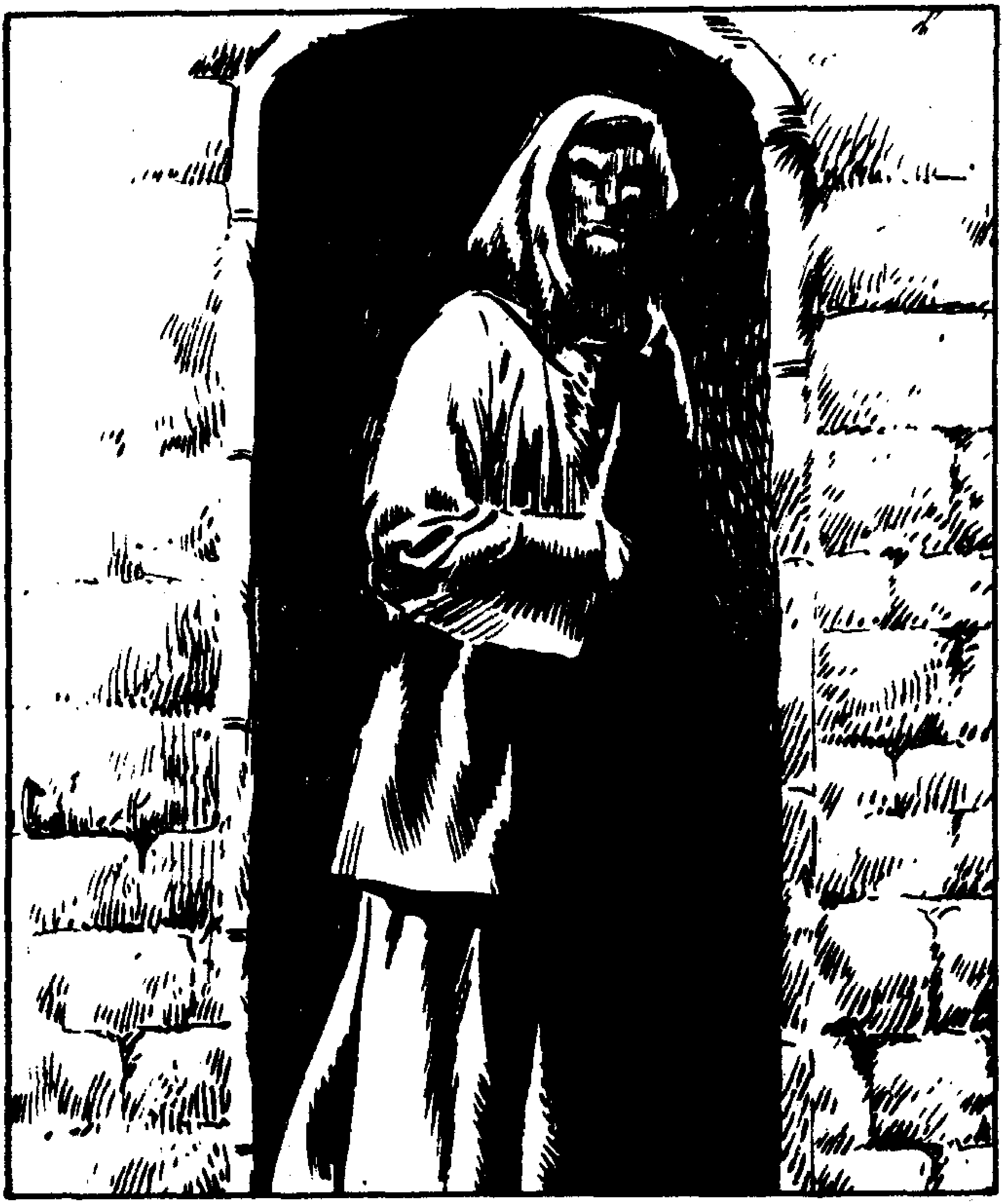
Tempo:10

Uccidi l'Elfo ed esamini i suoi oggetti personali. Ha un bell'arco lungo (+1 di BO) e una bella spada d'argento (+2 di BO); e il suo mantello aggiunge +1 a tutti i tentativi di "fuggire di nascosto". Mentre frughi nella sua sacca trovi un biglietto scritto in *tengwar*, con una calligrafia delicata e scorrevole. Lo apri con dita tremanti e cominci a leggere, temendo proprio ciò che c'è scritto: è di Galadriel! Ti senti il cuore in gola: hai sabotato la tua stessa missione! Ora hai ben poche speranze di successo. Puoi solo dirigerti verso la frontiera di Rohan e sperare di riuscire a trovare Lórien da solo. **Avanza.**

116

Tempo:20

Ti nascondi con mille precauzioni in una stanza vicino all'ingresso. Non è passato neanche un minuto quando senti del rumore e delle voci rauche provenienti dall'esterno. Ti avvicini senza far rumore verso una finestra rotta, e verso ovest vedi delle figure basse e robuste: Orchetti! Stanno parlando tra loro e uno lancia occhiate nervose alla casa. Vai al **161**.



117

Tempo:10

Ti sei appena sistemato in una piccola macchia di cespugli quando senti un leggero cigolio proveniente dalla casa. Guardi in alto e vedi una figura incappucciata, e coperta con un mantello, in piedi nel portone buio. Attendi immobile per qualche istante, ma la figura resta an-

ch'essa immobile, come se stesse aspettando. Il minimo movimento rivelerebbe la tua presenza, perciò non puoi avvicinarti per guardarla meglio.
Se attacchi la figura incappucciata, vai al **137**.
Se invece la chiami, vai al **150**.

118

Tempo:0

Lotti disperatamente contro lo Spettro, che purtroppo è invincibile: la morte, a quanto sembra, non ha diminuito le sue capacità guerresche. Ti disarma con un colpo rapido; allora ti volti per fuggire di corsa, ma la porta della tomba si chiude rimbombando. Sei in trappola! Lo Spettro si avvicina con le mani protese verso di te. Non c'è alcun posto dove poter scappare; l'ultima cosa che ricordi sono le sue crudeli mani gelide che si stringono attorno alla tua povera gola. Sei morto. La tua missione e la tua vita finiscono qui. **Fine**

119

Tempo:10

Ti appoggi tranquillamente sul muretto del ponte, canticchiando un allegro motivo. Passano alcuni minuti, in cui non vedi e non senti niente di interessante.
Improvvisamente ti senti afferrare da dietro e una mano molto forte ti tappa la bocca. Una voce dolce ti mormora all'orecchio: "Non fare il minimo rumore! Rispondi alle mie domande con un cenno del capo. Hai capito?"
Annuisci, e senti allentare leggermente la presa.
Se cerchi di liberarti, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus Generico.
Se ottieni 2-8, vai al **232**.
Se ottieni 9-12, vai al **391**.
Se fai come ti è stato detto, vai al **451**.

120

Tempo:10

Esci nel corridoio e lo trovi vuoto: finora la fortuna sembra essere con te! Da destra arriva un gelido soffio d'aria, così costeggi il corridoio da quel lato fino all'ingresso circolare. Poi, dietro a un angolo, ti trovi improvvisamente davanti all'entrata ! In lontananza verso ovest c'è Orthanc, l'imponente obelisco nero avvolto da nebbie grigiastre. **Avanza** all'**11D**.

121

Tempo:5

Mentre ti prepari ad andartene decidi saggiamente di chiudere la porta. Ma la maniglia è rotta: puoi tirarla fin quasi a chiuderla, ma non come prima.
Se ti stai nascondendo, vai al **383**.
Altrimenti **avanza** al **T4**.

122

Tempo:10

Nessuna delle chiavi sembra andar bene.
Se vuoi scassinare la serratura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **134**.
Se ottieni 9-12, vai al **358.**
Se non vuoi più entrare nella stanza, **avanza**.

123

Tempo:10

Davanti alla stretta e alta porta di legno nero avverti un senso di sgomento. Sei salito molte volte oltre il sesto

livello, fino all'ingresso della sala che custodisce il Palantír. Ora sei davanti a questa porta, deciso ad entrare.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-5, vai al **364**.
Se ottieni 6-12, vai al **338**.

124
Tempo:20

Benché sia un luogo esposto, decidi di rimanere davanti alla casa per avere una visuale migliore e far sapere al messaggero che sei qui.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-5, vai al **417**.
Se ottieni 6-12, vai al **342**.

125
Tempo:30

Un'ispezione approfondita delle pareti della sala, del pavimento e del soffitto non dà nessun risultato concreto. Sembra che la Biblioteca non nasconda nessun segreto.
Se cerchi un libro, vai al **187**.
Se te ne vai (da qualunque porta), **avanza**.

126
Tempo:10

"Beh, grazie Saruman, è davvero un regalo meraviglioso!" dici prendendo l'anello. È sorprendentemente pesante e caldo al tatto.
"Infilalo al dito!" ti ordina Saruman chinandosi verso di te, con una luce soprannaturale negli occhi. Improvvisamente sei terrorizzato dal vecchio Mago, e sei sempre più

sicuro che sia caduto nelle tenebre del male. Devi prendere una decisione.

Attenzione: all'interno del Laboratorio non puoi scappare.

Se ti infili l'anello, vai al **228**.

Se rifiuti di infilarlo, vai al **253**.

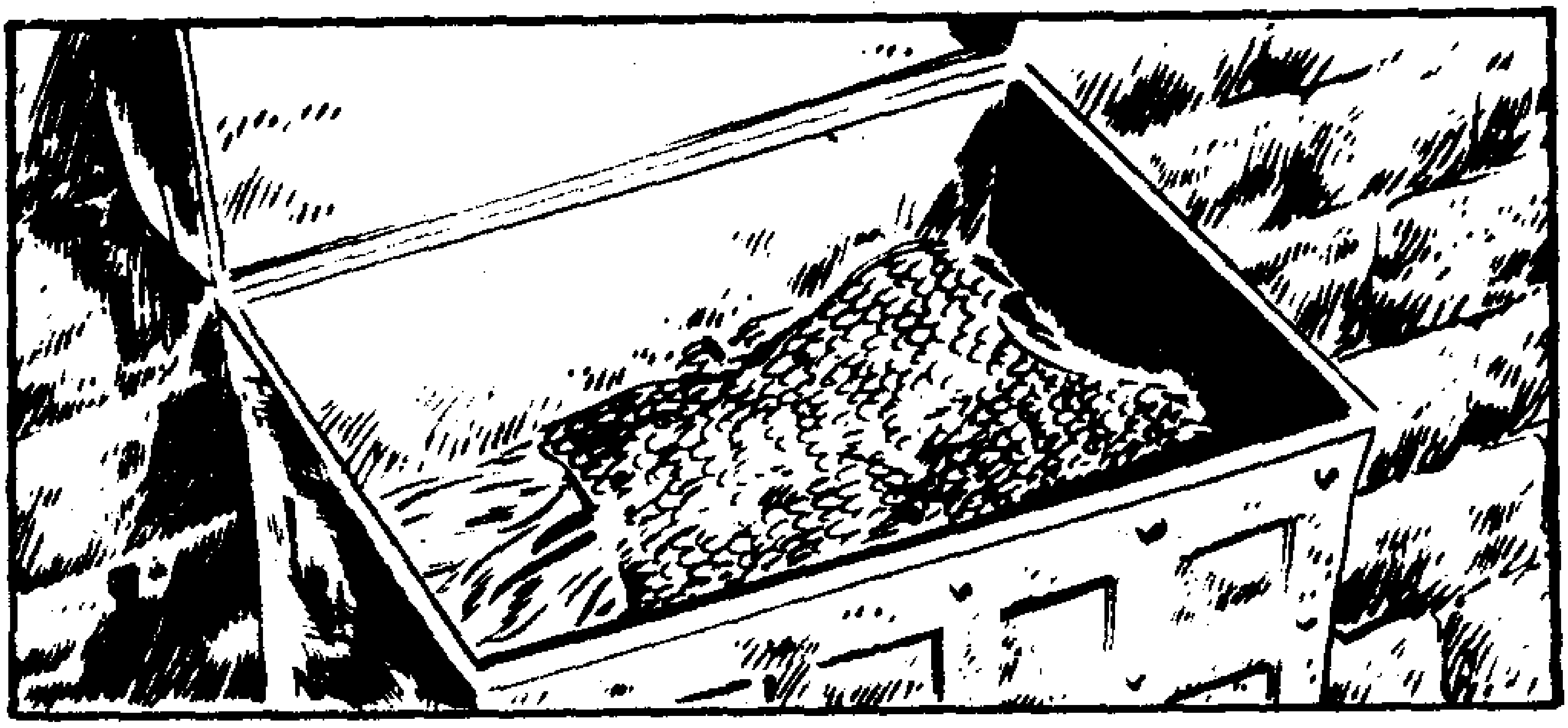
Se attacchi Saruman, vai al **344**.

127

Tempo:10

Noti una cassa in un angolo della stanza. Ti avvicini e ne sollevi silenziosamente il coperchio. Il contenuto è una cotta di maglia d'argento, ripiegata tra panni pregiati. È molto leggera, ma sembra altrettanto resistente. *Potrei portarla sotto la tunica, così non si noterebbe*, pensi. Però è meglio che tu non rimanga nell'Armeria; Saruman

andrebbe su tutte le furie se ti trovasse qui.
Se indossi la cotta di maglia, vai al **372**.
Altrimenti **avanza**.



128

Tempo:5 Pti di Esp:5

Ti incammini baldanzoso verso la porta aperta e ti volti verso la sentinella di guardia , che scatta sull'attenti e ti saluta. Lì vicino ce n'è un'altra. Entrambe indossano la bella divisa delle sentinelle di Orthanc, nera con decorazioni d'argento e con lo stemma della Mano Bianca.
"Come posso servirti, Apprendista di Saruman?" domanda.
"Sono stato incaricato dal Maestro di svolgere un incarico in una delle fucine esterne" dici, fissando il Dunlending basso e bruno.
"Parola d'ordine?"
"Angrenost" rispondi, usando uno dei vari nomi di Isengard che Saruman ha scelto come parola d'ordine per la settimana.
La sentinella fa un cenno di assenso e ti apre la porta. La grande lastra di pietra che protegge il portale di Orthanc sale lentamente verso l'alto scomparendo in un recesso misterioso. Pochi passi e sei fuori! **Avanza** al **T1**.

129

Tempo:30 Pti di Esp:10

Le luci all'interno si fanno brillanti e cominciano a volteggiare come stelle multicolori nel cielo notturno. Il movimento è così improvviso che resti senza fiato. Poi la sfera si rischiara e mostra una scena incredibile: tu che ti libri nell'aria sopra Orthanc! Sotto di te si vede tutta Isengard: quattro strade si dirigono a nord, a sud, a est e a ovest. Quasi tutti gli alberi sono stati abbattuti per permettere la pavimentazione e la costruzione di fornaci. È evidente che Saruman si sta preparando alla guerra.

"Dobbiamo essere pronti a difenderci, se le cose dovessero andare male nella lotta contro il Signore Tenebroso" ti aveva detto il Mago qualche mese fa. Non gli avevi fatto altre domande, perché naturalmente la sua saggezza è molto superiore alla tua.

Ora stai volando via, verso est. Superi Rohan in un attimo (così almeno ti sembra) e i campi di Gondor scorrono sotto di te. La potente capitale Gondoriana di Minas Tirith è un minuscolo gioiello bianco posto sul fiume Anduin, verso sud. Superi il fiume e davanti a te si stendono le grigie vette delle Montagne d'Ombra, la frontiera occidentale di Mordor.

Tutto d'un tratto sei colto da un gelo mortale: il tuo sguardo è attirato da Mordor! La tua mente ricompone spontaneamente delle informazioni sparse, ottenute con i tuoi studi, e riferimenti a Mordor fatti da Saruman: la pietra Ithil non fu distrutta, quando i maligni Spettri dell'Anello attaccarono la città gondoriana; venne trovata e consegnata al Signore Tenebroso in persona, Sauron di Mordor!

E quale sarebbe la tendenza naturale di una pietra veggente? Mettersi in contatto con un'altra pietra dello stesso tipo! Preso dal panico cerchi di liberarti dalla visione, proprio mentre la tua vista spazia sulla pianura di Gorgoroth in direzione della orribile città fortificata di Barad-dûr, la Torre Scura.

Le tue mani tremanti e sudate afferrano convulsamente la sfera, mentre vedi la gigantesca fortezza troneggiare cupa sulla terra in rovina. A quel punto il Palantír diventa completamente nero, e tu sei preso da un dolore lancinante ai visceri, diverso da qualsiasi altro dolore provato nella tua giovane vita. Un gemito disperato esce dalle tue labbra serrate e tremanti. Egli è qui, e sembra che ti parli, e benché tu non senta alcun suono ogni parola ti pugnala come una lama fredda e spietata.

"Hai un altro messaggio? Che cosa sai delle decisioni del Consiglio Bianco?"

Incapace di rispondere o perfino di respirare, resti immobile, come agonizzante.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Magia.
Se ottieni 2-4, vai al **172**.
Se ottieni 5-10, vai al **156**.
Se ottieni 11-12, vai al **190**.

130

Tempo:5 Pti di Esp:5

Sei colpito dalla strana forma di una delle chiavi, e visto che non ricordi a cosa serve la infili nella serratura e giri. Devi usare entrambe le mani per girare la grande chiave di metallo, perché il meccanismo non sembra funzionare bene. *Niente di strano*, pensi, *visto che probabilmente non viene usato da centinaia d'anni.* I tuoi sforzi sono ricompensati da uno scatto. Per un lunghissimo istante non succede niente. Poi, lentissimamente, e con uno sgradevole rumore, la pesante porta di pietra comincia a scivolare verso l'alto nella sua rientranza. Quando il fondo, sollevandosi, lascia libero uno spiraglio, cerchi di spingere in su per accelerare il movimento; ma il movimento continua con esasperante lentezza. Finalmente, dopo quella che ti è sembrata un'eternità, la porta si alza abbastanza da permetterti di oltrepassarla senza dover strisciare. Vai al **448**.

131

Tempo:5

Saluti la figura nell'ombra, e la tua voce echeggia nella foresta: improvvisamente ti accorgi di essere completamente allo scoperto. La figura avvolta nel mantello si ferma e si volta verso di te, ma un attimo dopo è scomparsa.
Se la insegui, **lancia i dadi**.
Se ottieni 2-9, vai al **314**.
Se ottieni 10-12, vai al **385**.
Altrimenti **avanza**.

132

Tempo:5

Esamini il terreno intorno alla casa in cerca di impronte o di qualche traccia del messaggero, ma senza risultati. Stai per rinunciare alle ricerche, disperato, quando improvvisamente ti senti afferrare da dietro e una mano possente ti tappa la bocca. Una voce suadente ti mormora all'orecchio: "Non fare il minimo rumore! Rispondi alle mie domande con un cenno del capo. Hai capito?"
Mentre annuisci senti che la presa si allenta leggermente, ma la tua prima reazione è tentare di liberarti; **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus Generico.
Se ottieni 2-8, vai al **241**.
Se ottieni 9-12, vai al **295**.

133

Tempo:10

La testa comincia a farti male, e la luce della Pietra Veggente comincia a svanire. C'è qualcosa che non va: non riesci ad evocare altre immagini, quindi te ne vai scoraggiato. **Avanza.**

134

Tempo:10

Scassinare la serratura è un'impresa superiore alle tue forze, perciò lasci perdere. Sei dispiaciuto del tuo insuccesso, eppure ti senti leggermente in colpa per aver cercato di entrare di nascosto in questa sala proibita; quindi te ne vai. **Avanza.**

135

Tempo:10

Arrivi mentre l'Elfo, sanguinante per una ferita al braccio, trascina lentamente l'ultimo dei tre Orchetti. Li ha sconfitti tutti e tre! Pieno di vergogna per la tua vigliaccheria, assumi un'espressione umile e contrita.

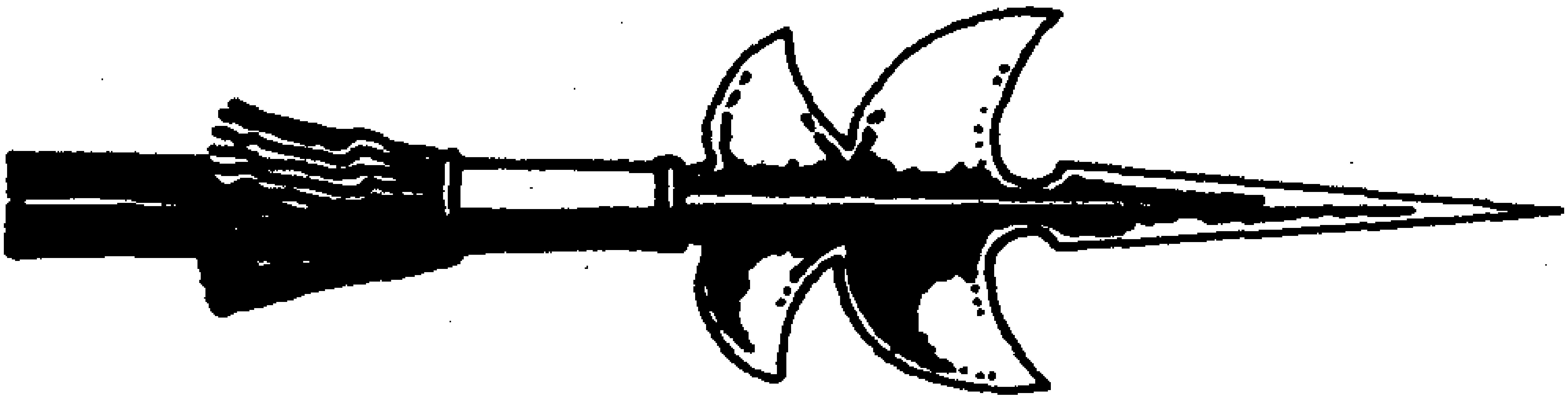
L'Elfo, con il coltello in mano, ti dice: "Mi stupisce che tu abbia avuto il coraggio di mandare un simile messaggio alla Signora, e che adesso sia terrorizzato da qualche Orchetto! L'ultimo mi ha colpito al braccio". Sembra piuttosto irritato con te; ma preferiresti che fosse almeno arrabbiato, così da poterti sentire meno in colpa. L'Elfo fruga nella sua sacca con un'espressione corrucciata. Ne tira fuori una pezza di panno con cui si fascia il braccio, poi si alza in piedi con grazia. "Andiamo!"

Cerchi di scusarti, ma Carnil sembra non volerne sapere. È gentile con te, ma non esattamente amichevole. Temi che abbia poca stima di te, a causa della tua vigliacca decisione di scappare prima che gli Orchetti attaccassero. Carnil ti conduce oltre il fiume nella foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

136

Tempo:5

Ispezioni la zona intorno alla casa per parecchi minuti, ma senza alcun risultato. Stai per rinunciare quando senti un debole fruscio dietro di te. Ti giri e vedi una figura incappucciata e avvolta in un mantello, in piedi nel portone buio.
Se attacchi la figura misteriosa, vai al **137**.
Se invece la chiami, vai al **150**.



137

Tempo:0

Ti lanci verso la figura: ma mentre estrae la spada per difendersi, gli cade il cappuccio. È un Elfo! Potrebbe sempre essere un trucco di Saruman, ti avverte la voce della prudenza. L'Elfo ti rivolge la parola: "Non essere sciocco! Sei l'apprendista di Saruman, non è vero?"
Se continui l'attacco, vai al **157**.
Se invece abbassi la tua arma, vai al **163**.

138

Tempo:10

Ti dirigi in silenzio verso il bosco, ma ogni volta che ti avvicini gli occhi sembrano scomparire e riapparire più lontano. Alla fine ti accorgi che si tratta solo di un gioco di luce sulle foglie di forma ovale. Così, sentendoti un po' sciocco, cerchi di lasciar perdere gli "occhi". **Avanza.**

139

Tempo:5

Ti sporgi e vedi le schiene di due Orchetti che indietreggiano: attacchi e li cogli di sorpresa. Non puoi scappare.
(**Guardia 1** BO:1 BD:2 Re:19)
(**Guardia 2** BO:1 BD:0 Re:12)
Se vinci, vai al **449**.
Se perdi, vai al **174**.

140

Tempo:5

Purtroppo Carnil non può venirti in aiuto in tempo. L'ultima cosa che vedi è la lama lucente della scimitarra dell'Orchetto, mentre ti piomba sul collo. La tua vita e la tua missione finiscono qui. **Fine**

141

Tempo:20

Cerchi dietro agli arazzi, sotto i cuscini, e in ogni altro nascondiglio immaginabile; e alla fine devi constatare che il Salotto non nasconde niente di interessante.
Avanza.

142

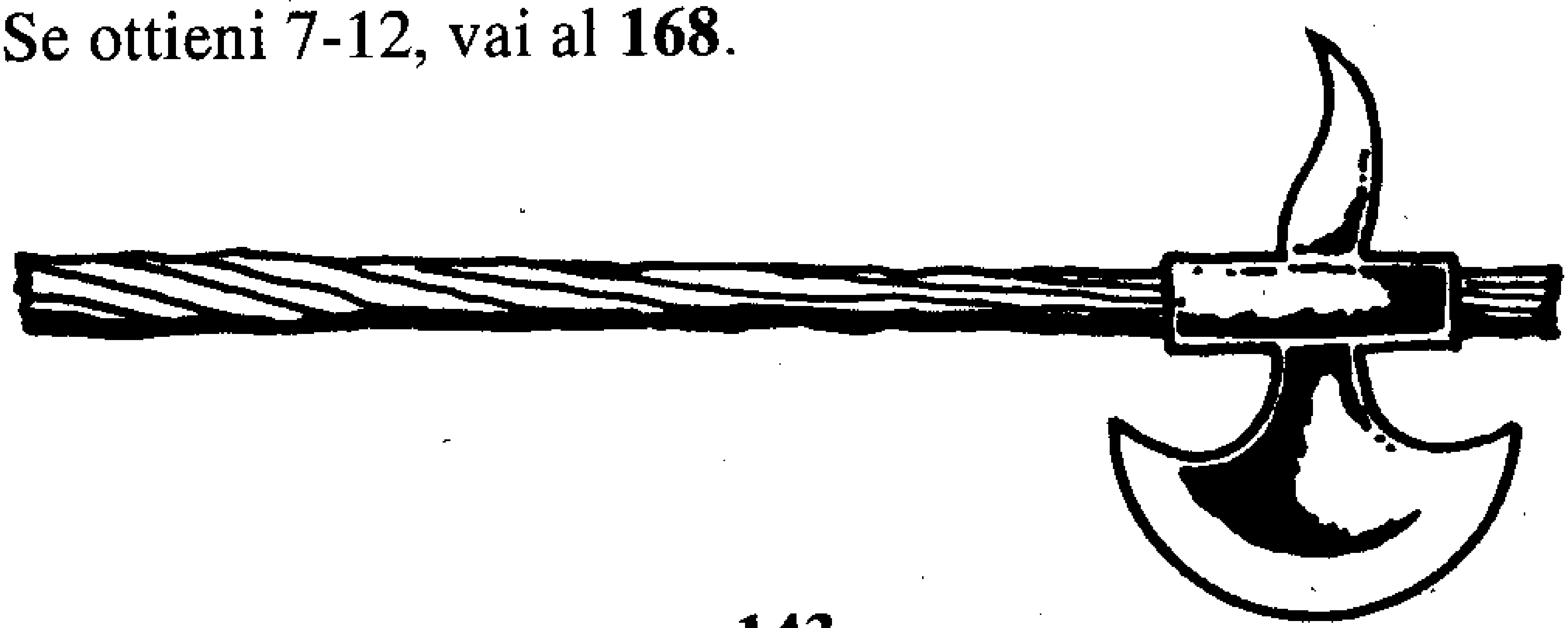
Tempo:10

Preso dal panico corri via senza guardare indietro, finché non sei abbastanza lontano. *Che cosa ho fatto?* ti chiedi. *E se quello fosse il messaggero degli Elfi, e non riuscisse a sconfiggere gli Orchetti da solo?* Ritorni subito al ponte per vedere che cosa è successo.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-6, vai al **321**.

Se ottieni 7-12, vai al **168**.



143

Tempo:5

Ritorni tremante alla Sala dei Ricevimenti (U8), più che mai deciso ad agire e a informare il Consiglio Bianco del tradimento di Saruman. **Avanza.**

144

Tempo:Molti Giorni Pti di Esp:25

Percorrete dei sentieri segreti: grazie alla conoscenza che l'Elfo ha dei boschi riuscite a cancellare le tracce e a distanziare gli inseguitori. Al mattino sei esausto, ma almeno siete lontani dalla Valle del Mago e al sicuro da Saruman.

Alcuni giorni dopo arrivate al confine del magico Bosco d'Oro, regno della Regina degli Elfi Galadriel, dove pochi mortali hanno mai messo piede. Mentre Carnil ti conduce sotto i rami argentei di alberi ancora coperti di foglie d'oro, senti il tuo spirito rinascere; pur essendo stanco per il viaggio qui cammini leggero e senza nessuna fatica.

Dopo aver camminato per alcune miglia nel bellissimo bosco Carnil si ferma, e improvvisamente altri due Elfi sbucano dagli alberi. Carnil non sembra sorpreso, comunque, e parla a uno di loro nell'allegro linguaggio degli Elfi; poi si volta verso di te.

"Questi sono i guardiani di Lórien: ci hanno osservato per un po', per assicurarsi che non ci fosse nessun trucco. Non siamo lontani dal cuore del Bosco d'Oro, e devi essere preparato prima di poterci entrare".

Hai finalmente la possibilità di fare un bagno e di cambiare i tuoi abiti sudici: gli Elfi ti danno una tunica fatta del loro morbido panno grigio.

"A questo punto" dice Carnil, "devo bendarti. Tutti i mortali devono esserlo quando si entra nel Naith di Lórien". Così ti viene messo un pezzo di stoffa sugli occhi e prosegui ancora per qualche altro miglio. Vai al **472**.

145

Tempo:10

Mentre avanzi devi aumentare il tuo Danno di 2. Improvvisamente ti senti afferrare una caviglia: una pianta di vite ti sta attaccando, e i viticci cominciano a strisciare verso di te come serpenti. Non puoi scappare: devi combattere contro la pianta! Vai al **281**.

146

Tempo:5

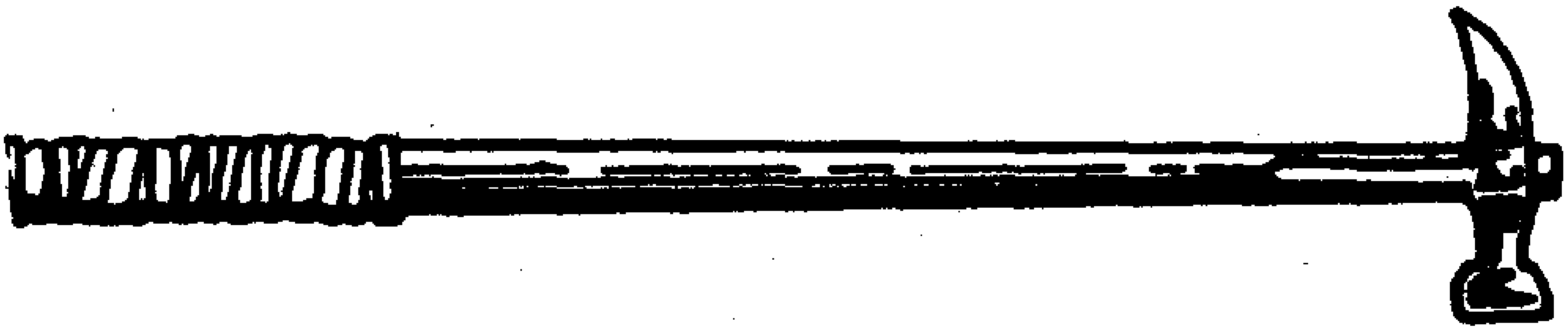
Sfruttando l'ombra cerchi di evitare le sentinelle, ma proprio quando pensi di essere fuori pericolo un grido

rauco risuona nella pianura: "Chi va là?", e uno dei Mezzorchetti appare nella nebbia.
Se riesci a scappare, **avanza**.
Se combatti contro il Mezzorchetto, vai al **471**.
Se provi a parlare al Mezzorchetto, vai al **222**.

147

Tempo:5 Pti di Esp:2

C'è una chiave che sembra diversa dalle altre, e potrebbe andar bene per la serratura. Cerchi di aprirla sfruttando tutta la tua abilità, e cercando di non far rumore. Ce l'hai fatta! La porta si apre. **Avanza** all'**U10**.



148

Tempo:5

Saruman ha lo sguardo fisso, colpito dalle visioni del Palantír. **Avanza.**

149

Tempo:10

Ti precipiti in un angolo buio e ti nascondi meglio che puoi, mentre senti avvicinarsi le voci delle sentinelle di Saruman. Dopo qualche istante il suono si affievolisce e senti chiudersi la porta. Non ti hanno trovato! Aspetti qualche minuto, finché le sentinelle se ne sono andate, poi esci dal tuo nascondiglio. **Avanza.**

150

Tempo:5

Chiami la figura incappucciata, che per un attimo rimane assolutamente immobile, come se non ti sentisse o fosse indecisa se risponderti o meno. Poi, quando ti avvicini, si toglie il cappuccio con una mano dalle lunghe dita...è un Elfo! Ti sorride: il suo viso e le sue mani risplendono alla luce della luna.

"Sei l'Elfo di Lórien, inviato dalla Signora?"

"Sì, proprio così" risponde. "Immagino che tu sia l'ex apprendista di Saruman?"

"Sì, sono l'apprendista e ho molte cose da rivelare: Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!"

"È proprio come sospettava la Signora: ma quello che potrai rivelarle di persona le sarà molto utile. Ti guiderò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamocene prima che gli Orchetti ci prendano; stanno battendo la pianura come cani rabbiosi". Senza attendere risposta l'Elfo si volta e se ne va; tu lo segui con molta meno grazia e affretti il passo in direzione est.

Entrambi siete a circa un centinaio di passi dalla casa quando un terribile grido si leva alle vostre spalle. Ti volti e vedi tre Orchetti che corrono verso di voi. L'Elfo estrae il suo coltello.

"Non credo che sia possibile scappare, dovremo affrontarli in combattimento!"

Entra in azione.

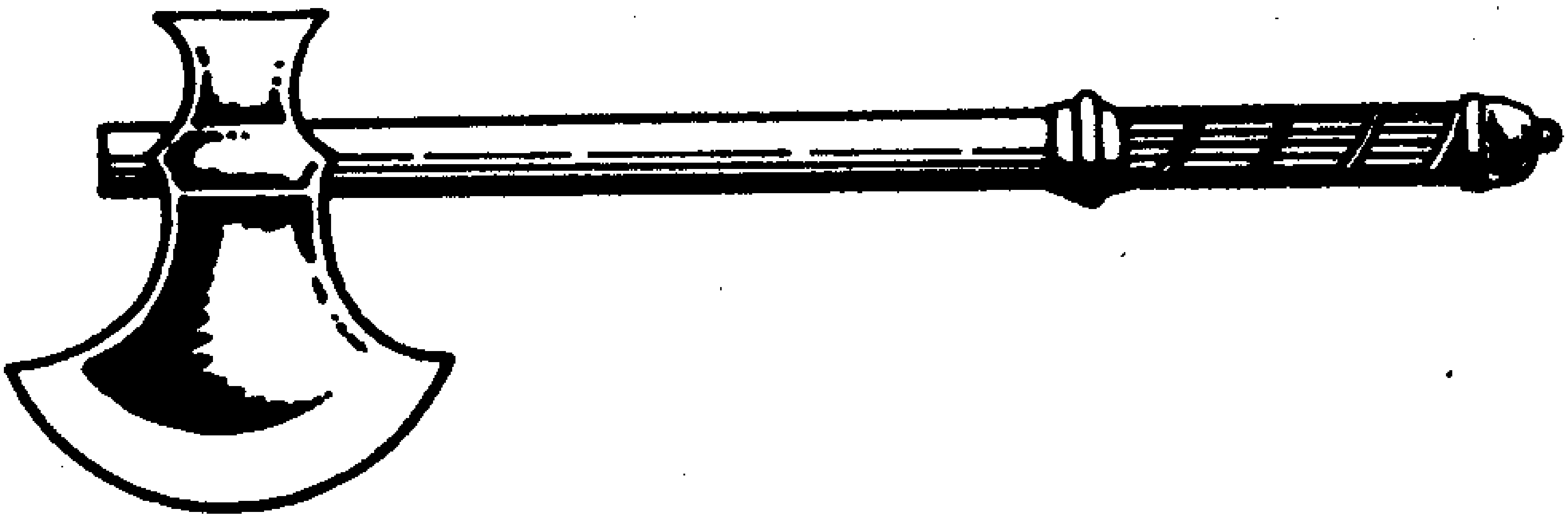
Se riesci a fuggire, vai al **198**.

Se aiuti l'Elfo a lottare contro gli Orchetti, vai al **213**.

151

Tempo:5 Pti di Esp:3

È difficile avanzare nella boscaglia che fiancheggia il sentiero, tanto che pensi più volte di tornare alla via principale. Proprio quando stai per cedere a questa tentazione, senti dei rumori provenienti dal sentiero a ovest. Ti fermi restando immobile e un attimo dopo ti si parano davanti tre enormi Orchetti, in groppa a dei possenti Warg. I giganteschi destrieri, simili a lupi, emettono vere e proprie nubi di vapore caldo dalle narici e i loro occhi brillano di una spaventosa luce rossastra. I tre Orchetti si fermano e si guardano in giro: è evidente che stanno cercando qualcosa. Poi uno dice nella loro rozza lingua: "Abbiamo perso le tracce! Dove può essere andato quel farabutto?" I Warg annusano in giro ma sembrano confusi, finché a un certo punto gli Orchetti tirano le redini e proseguono lungo il sentiero. Per questa volta è andata! Ma finché non sono scomparsi dalla vista non hai il coraggio di muovere un dito. **Avanza**.



152

Tempo:5   Pti di Esp:1

Le lanci l'occhiata più autoritaria di cui sei capace, e dici: "Se fossi in te cercherei di non infastidire Saruman riferendogli della mia presenza qui!"

La ragazza ti fissa con uno sguardo inespressivo per qualche istante, prima di rispondere: "No, naturalmente no. Ciò che fate voi apprendisti non mi riguarda". Poi sorride e comincia a riempire la stanza di biancheria.

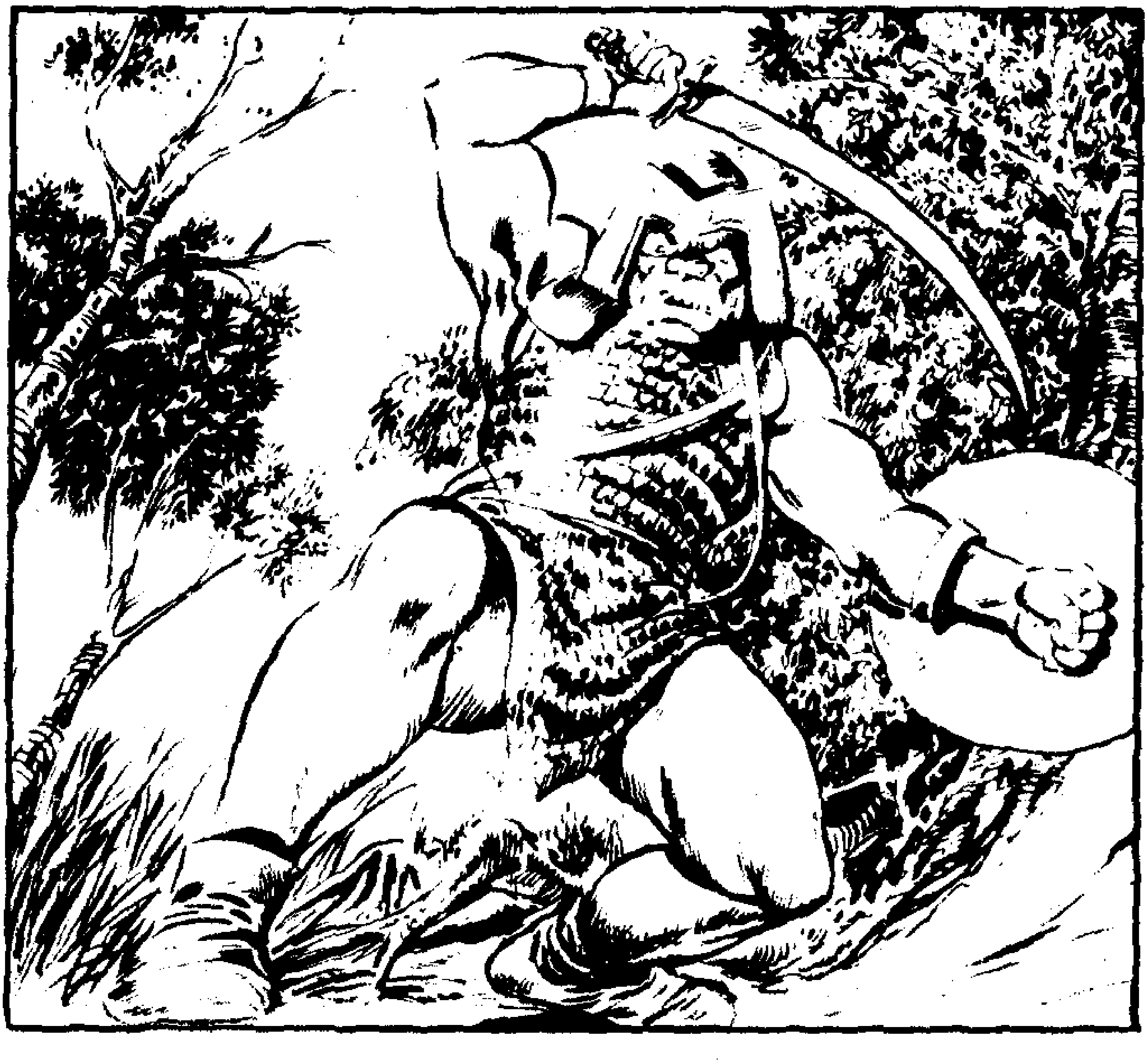
Avanza.

153

Tempo:0

Combatti valorosamente, ma il gigantesco Orchetto è troppo forte. Con un colpo brutale il mostro ti atterra e si prepara all'attacco finale impugnando la sua temibile scimitarra.

Lancia i dadi.
Se ottieni 2-4, vai al **140**.
Se ottieni 5-12, vai al **107**.



154

Tempo:5

Proprio quando stai per perdere conoscenza, senti una vibrazione acuta e una freccia dalla penna verde si conficca nella gola del tuo nemico! Il bestione stramazza

all'istante. Tutti gli altri avversari subiscono lo stesso micidiale attacco. Non riesci a capire cosa sta succedendo, tuttavia intravedi una figura alta, avvolta in un mantello, che salta giù da un albero. Si sistema a tracolla un lungo arco ed estrae una foglia lucida da una piccola sacca che porta sulla spalla. Non riesci a gridare né a muoverti, ma lo sconosciuto ti è già addosso e ti caccia a forza la foglia in bocca. Ti senti immediatamente meglio.
Riduci il tuo Danno di 10. Vai al **205**.

155

Tempo:5

Ti dai da fare con la spada, ma la morsa della pianta sembra stringersi sempre più. Non puoi muoverti e nemmeno respirare! Proprio quando pensi che ormai sia tutto perduto, la stretta intorno al collo si allenta. Cerchi di scoprire il perché, e vedi stagliarsi nel cielo notturno una figura alta, avvolta in un mantello grigio. Impugna un coltello dalla lama scintillante con cui taglia abilmente i viticci della pianta, la quale inspiegabilmente non lo attacca.

"Chi sei?" riesci a mormorare con un filo di voce.

"Sono Carnil" dice lo sconosciuto con una voce suadente, aiutandoti ad alzarti in piedi. "E tu chi sei, che vaghi nella Valle del Mago nel cuor della notte?"

La tua mente è in subbuglio: Carnil è un nome da Elfo, e costui parla proprio come un Elfo. Potrebbe trattarsi del messaggero inviato dalla Signora? Che fortuna se davvero lo fosse. Mentre hai di fronte lo sconosciuto questi pensieri ti agitano la mente. Devi raccontargli la tua storia, nella speranza che Carnil sia veramente il messaggero; oppure devi dare risposte evasive e cercare di andartene? Potrebbe anche trattarsi di uno dei servitori di Saruman!

Aumenta il tuo Danno fino a renderlo pari alla Resistenza.
Se gli racconti la tua storia, vai al **476**.
Se riesci a scappare, **avanza**.
Se combatti contro lo sconosciuto, vai al **404**.

156

Tempo:60

Raccogli tutte le tue forze, chiudi gli occhi e ti dai una forte spinta all'indietro. La sedia si rovescia e tu finisci a terra; tremante e in un bagno di sudore, perdi i sensi.
Ti risvegli lentamente qualche tempo dopo, con gli abiti ancora tutti sudati. Con una rapida occhiata ti accorgi che il Palantír è scuro; risistemi velocemente la sedia, ti precipiti alla porta e la richiudi a chiave dall'esterno.
Avanza.

157

Tempo:5

L'Elfo è alto e forte: un formidabile avversario.
(**Elfo** BO:4 BD:5 Re:40)
Se vinci, vai al **114**.
Se perdi, vai al **171**.

158

Tempo:5

Anche se combatti valorosamente e con la forza della disperazione, i nemici sono troppo numerosi.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-8, vai al **354**.
Se ottieni 9-12, vai al **154**.

159

Tempo:5

Combatti con disperato accanimento: oggi il Valar dev'essere con te, perché con un colpo da maestro riesci a disarmare il Mago. Resta immobile per un istante, in preda all'ira e all'indignazione, poi dice: "Pagherai per questo, stupido ragazzo!" e scompare in una raffica di vento. In quel medesimo istante la porta della scala si chiude sbattendo. Sei in trappola sul tetto! Saruman tornerà e non avrà per te nessuna pietà! Vai al **261**.

160

Tempo:5

Impieghi tutta la tua forza per tentare di aprire la porticina, sforzandoti al massimo, ma sfortunatamente sembra saldamente chiusa a chiave e non si muove. Vai al **188**.

161

Tempo:10

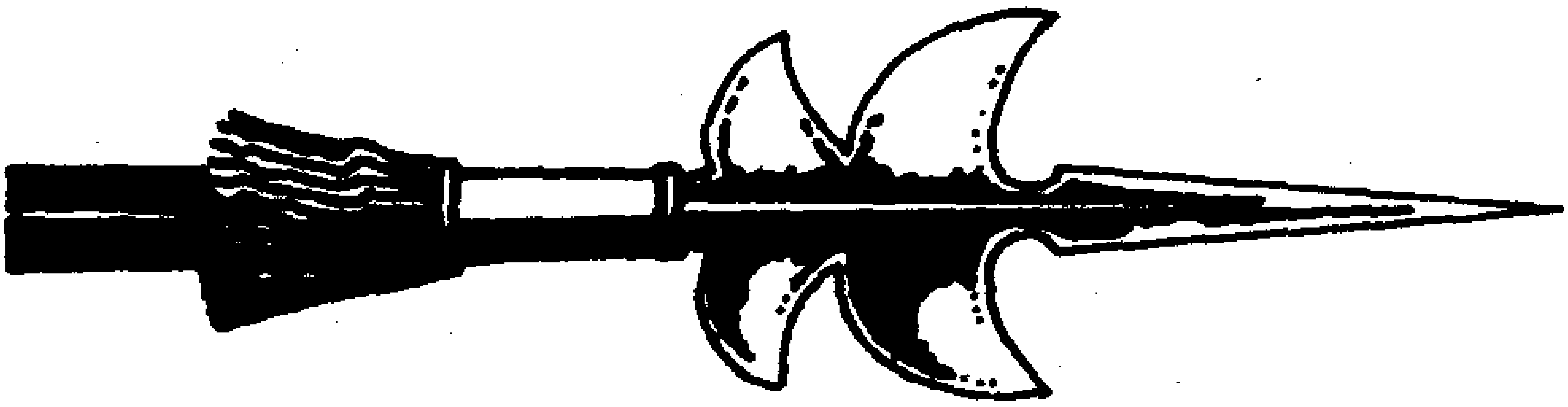
Riesci a cogliere qualche frase del loro discorso: "Quel furfante è andato da questa parte, sono sicuro, Flurg!" dice quello nervoso al più grosso, che sembra essere il capo.

Flurg ispeziona la zona circostante con occhiate furtive. Trattieni il respiro quando ti sembra che i suoi occhi rossastri ti fissino per un attimo. "Allora dov'è il marmocchio? Non sarà certo così scemo da nascondersi tra le rovine?"

Perché dovrebbe essere da scemi nascondersi qui? C'è forse qualcosa che mi è sfuggito? ti domandi.

"Aspetta!" dice il terzo Orchetto, che dopo avere osservato il terreno punta un dito ad artiglio nella tua direzione.

"Il furfante è lì! Le tracce sono chiare".
Ma Flurg interviene: "Io lì non entro; spetta al Signore decidere cosa fare". Gli altri sembrano d'accordo, perché nessuno si mette a discutere e se ne vanno verso nord.
Che fortuna! Vai al **417**.



162

Tempo:0

Cerchi di fare a pezzi i viticci che ti afferrano e ti stritolano, ma sembra che niente riesca a fermarli. Prima ti si avvolgono sulle gambe, in modo che tu non possa scappare, poi arrivano alle braccia, impedendoti i movimenti, e per finire un viticcio ti si avvolge intorno al collo e comincia a stringere.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-6, vai al **208**.
Se ottieni 7-12, vai al **155**.

163

Tempo:5 Pti di Esp:2

Avendo deciso che di qualcuno ti devi pur fidare, abbassi lentamente l'arma e fai un cenno affermativo. "Sì, sono l'apprendista, e ho molte cose da rivelare: Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!"
"È proprio come sospettava la Signora; quello che potrai riferirle di persona le sarà di grande aiuto. Adesso ti guiderò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien.

Andiamocene prima che gli Orchetti ci prendano; stanno battendo la pianura come cani rabbiosi". Senza attendere risposta si volta e se ne va; tu lo segui con molta meno grazia e affretti il passo in direzione est.

Entrambi siete a circa un centinaio di passi dalla casa quando un terribile grido si leva alle vostre spalle. Ti volti e vedi tre Orchetti che corrono verso di te: l'Elfo estrae il suo coltello.

"Non credo che sia possibile scappare, dovremo affrontarli in combattimento!"

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **198**.

Se aiuti l'Elfo a lottare contro gli Orchetti, vai al **213**.

164

Tempo:0 Pti di Esp:1

La spada è fatata. (Ciò aggiunge +2 al tuo BO.) **Avanza.**

165

Tempo:0

Dopo una rapida lotta l'Elfo ti disarma e ti atterra sulla schiena. "Sciocco! Cosa stai facendo? Sono io il messaggero che hai chiesto di incontrare! O forse...." dice socchiudendo gli occhi, "sei uno dei trucchi di Saruman?"

Ti accorgi di aver commesso un terribile sbaglio: è evidente che questo è un Elfo di Lórien. Modifica il tuo Danno fino a renderlo pari alla Resistenza.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

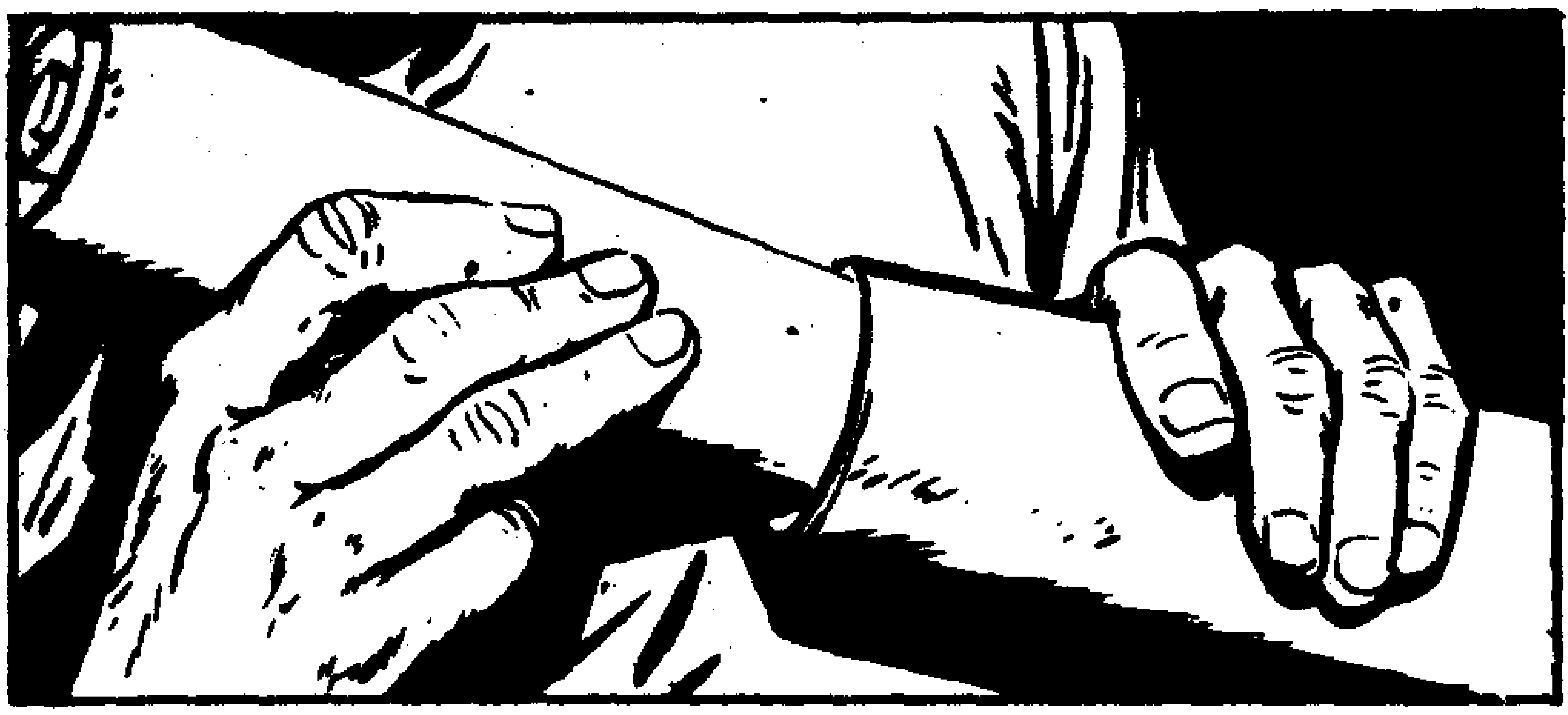
Se ottieni 2-4, vai al **370**.

Se ottieni 5-12, vai al **330**.

166

Tempo:10

Dopo pochi minuti trovi le mappe che cercavi. Le arrotoli e le infili con cura in un piccolo tubo da viaggio di pelle. Riporta l'**Indizio D**.
Se cerchi un libro sugli "Anelli del Potere", vai al **206**.
Se cerchi un libro sui "Palantíri", vai al **323**.
Altrimenti **avanza**.



167

Tempo:5

Esamini attentamente il buco della serratura posto sotto la grande maniglia di ferro. *Una di queste andrà sicuramente bene*, pensi mentre passi in rassegna le varie chiavi del tuo mazzo.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-7, vai al **410**.
Se ottieni 8-12, vai al **147**.

168

Tempo:10

Arrivi mentre l'Elfo, sanguinante per una ferita al braccio, trascina lentamente l'ultimo dei tre Orchetti. Li ha sconfitti tutti e tre! Pieno di vergogna per la tua vigliaccheria, assumi un'espressione umile e contrita.

L'Elfo, con il coltello ancora in mano, dice: "Tu! Sei l'apprendista di Saruman? Mi stupisce che abbia avuto il coraggio di mandare un simile messaggio alla Signora, e che adesso abbia paura di qualche Orchetto! L'ultimo mi ha colpito al braccio". Sembra piuttosto irritato con te, ma preferiresti che fosse almeno arrabbiato in modo da poterti sentire meno in colpa. Cominci a raccontare la tua storia: "Sì, sono l'apprendista, e ho molte cose da rivelare. Saruman è un traditore dei Popoli Liberi!" L'Elfo fruga nella sua sacca con un'espressione corrucciata. "È proprio come sospettava la Signora...ad ogni modo quello che hai da dirle la aiuterà a difendersi dagli inganni di Saruman". A queste parole estrae dalla sacca una pezza di panno con cui si fascia il braccio, poi si alza con un movimento aggraziato e dice: "Ti scorterò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamo!"

Carnil ti conduce oltre il ponte, nella foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

* * *

169

Tempo:10

Perlustri la zona per parecchi minuti, ma senza alcun risultato. Cominci a domandarti se era questo il punto di incontro giusto quando avverti un leggero fruscio dietro di te. Ti giri e vedi una figura incappucciata, avvolta in un mantello, in piedi nell'ombra sul bordo della radura.

Se attacchi la figura misteriosa, vai al **365**.

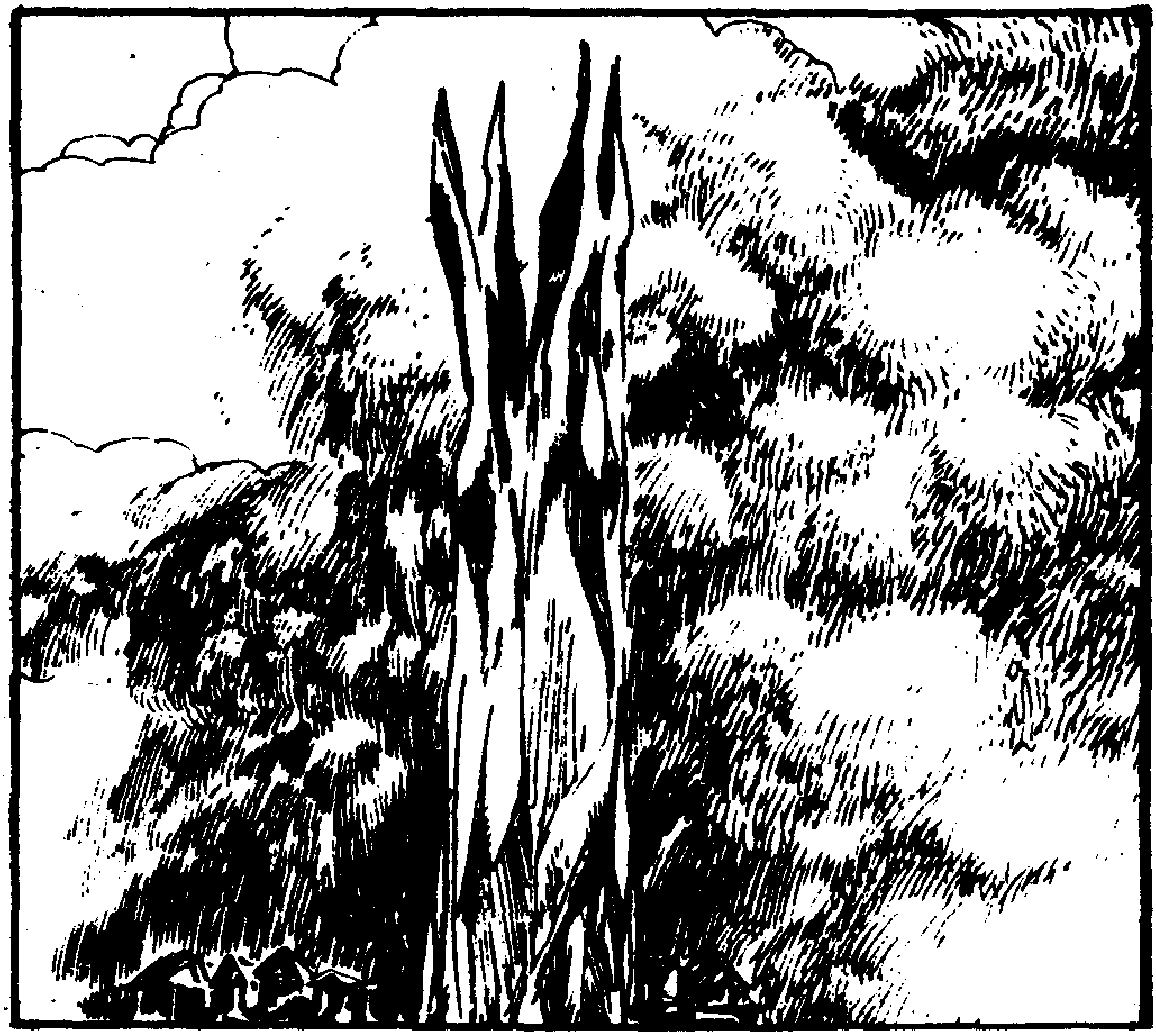
Se invece la chiami, vai al **403**.

1

170

Tempo:5

Il grande Mago Saruman irrompe attraverso una porta; i suoi occhi scintillano come tizzoni ardenti. In preda all'ira solleva il suo bastone e libera magie talmente potenti che perfino le fondamenta di Orthanc sono scosse da un terribile tremito. **Avanza.**

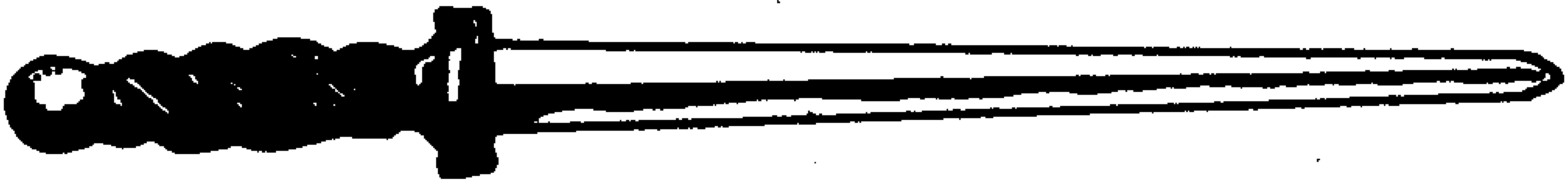


171

Tempo:5

Dopo una rapida lotta l'Elfo ti disarma e ti atterra sulla schiena. "Sciocco! Cosa stai facendo? Sono io il messaggero che hai chiesto di incontrare! O forse...." dice socchiudendo gli occhi, "sei solo uno dei trucchi di Saruman?"

Ti accorgi di aver commesso un terribile sbaglio: è evidente che questo è un Elfo di Lórien. Modifica il tuo Danno fino a renderlo pari alla Resistenza.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-4, vai al **199**.
Se ottieni 5-12, vai al **291**.



172

Tempo:10

Dopo un attimo di silenzio il Signore Tenebroso riprende a parlare: "Chi sei? Saruman manda forse un servitore per comunicare i suoi messaggi?"
Provi una sensazione dolorosa, mentre Sauron ti esplora la mente e scopre i tuoi pensieri di rivolta contro Saruman. Poi la luce vorticosa della sfera ritorna a gran velocità, facendoti perdere conoscenza.
Ti svegli un po' di tempo dopo, ancora sulla sedia. Ora il tuo padrone è Sauron, Signore di Mordor. Hai fallito la tua missione e sei diventato un servitore delle tenebre: la tua ricerca finisce qui. **Fine**

173

Tempo:10

Mentre ti avvicini alla casa guardi il cielo notturno; sperando che il messaggero non se ne sia già andato, cerchi qualche traccia della sua presenza.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-6, vai al **132**.
Se ottieni 7-12, vai al **136**.

174

Tempo:5

L'ultima cosa che ricordi, prima di svenire, è l'emblema della Mano Bianca sull'uniforme della sentinella mentre questa si chinava su di te. Vai al **319**.

175

Tempo:0 Pti di Esp:11

Il lupo giace ai tuoi piedi, con il pelo grigio macchiato di sangue. Trattieni il respiro e ti guardi intorno per assicurarti che nessuno ti veda. **Avanza.**

176

Tempo:10 Pti di Esp:3

"Scusami, Carnil; ma questo posto, e i fantasmi che lo abitano, mi fanno paura" dici all'Elfo, che accenna un mesto sorriso.

"Ah, già, voi mortali avete paura degli spiriti dei morti, dimenticavo. Noi degli Eldar viviamo in entrambi i mondi, e così non abbiamo nulla da temere da nessuno dei due. Mi dispiace per questa povera famiglia di Dunlending" dice indicando le presenze spettrali.

"Allora li vedi anche tu?" domandi ansioso, felice di sapere che non sei diventato pazzo.

"Certo che li vedo, e so perché infestano ancora questo posto. Tanto tempo fa essi stabilirono qui la loro dimora, quando la Valle del Mago era ancora ridente. Saruman, quando venne qui, li lasciò in pace; ma quando la sua mente cominciò a diventare malvagia decise di cacciare via tutti gli abitanti della valle. Questa famiglia resistette, così Saruman fece bruciare completamente la casa perché costituisse un esempio per tutti. Morirono tra queste mura, intrappolati come topi, e così i loro spiriti aleggiano ancora qui, legati per sempre a questa casa".

Per un momento resti sconvolto dal racconto dell'Elfo. Gli immortali hanno questo potere sugli uomini; le loro belle voci hanno quasi un effetto ipnotico. Poi ti ricordi della tua missione.

"Sei tu l'Elfo di Lórien, inviato dalla Signora?"

"Proprio così. E immagino che tu sia l'apprendista di Saruman?" Annuisci: "Sì, sono l'apprendista e ho molte cose da rivelare: Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!"

"È proprio come sospettava la Signora" commenta l'Elfo con aria grave. "Ad ogni modo le tue informazioni le saranno molto utili per difendersi dagli inganni di Saruman. Ti guiderò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamocene prima che gli Orchetti ci prendano; stanno battendo la pianura come cani rabbiosi". Senza attendere risposta si volta e se ne va; tu lo segui con molta meno grazia e affretti il passo in direzione est.

Entrambi siete a circa un centinaio di passi dalla casa quando un terribile grido si leva alle vostre spalle. Ti volti e vedi tre Orchetti che corrono verso di te. L'Elfo si volta e impugna il suo coltello.

"Se scappiamo ci inseguiranno ovunque andremo. Dobbiamo combattere!"

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **198**.

Se aiuti l'Elfo a lottare contro gli Orchetti, vai al **213**.

177

Tempo:0

Il lupo è troppo grande e forte per te; l'ultima cosa che ricordi sono le sue tremende fauci che ti si chiudono sulla gola. La tua vita e la tua missione finiscono qui. **Fine**

178

Tempo:5

Combatti valorosamente, ma l'enorme Orchetto è troppo forte. Con un colpo brutale il mostro ti atterra e si prepara all'attacco finale con la sua scimitarra.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-4, vai al **433**.
Se ottieni 5-12, vai al **224**.

179

Tempo:0

Combatti valorosamente, ma l'enorme Orchetto è troppo forte. Con un colpo brutale il mostro ti atterra e si prepara all'attacco finale con la sua scimitarra.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-4, vai al **433**.
Se ottieni 5-12, vai al **189**.

180

Tempo: Speciale

Sei solo nella tua stanza. Le tue armi non ci sono più; la porta è chiusa a chiave. È tardi: sono circa le nove di sera in base alla posizione delle stelle. Hai poco tempo! Mediti scoraggiato sul da farsi.

Fai attenzione: inizia a prendere accuratamente nota del tuo tempo da adesso: mancano tre ore (180 minuti) al momento del tuo appuntamento.

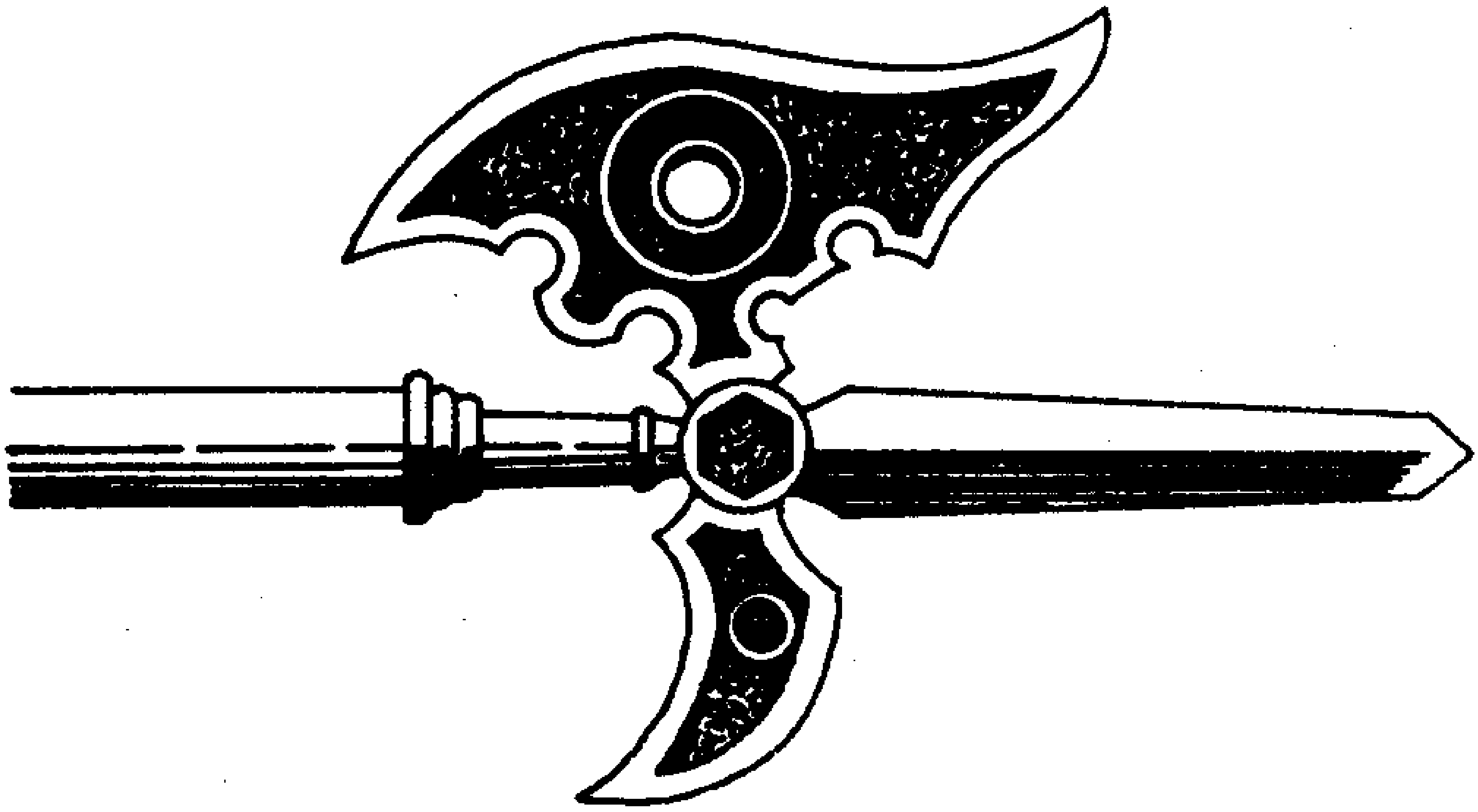
Se cerchi di forzare la serratura della tua porta, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **210**.
Se ottieni 8-12, vai al **286**.
Se hai riportato l'**Indizio J**, vai al **430**.

181

Tempo:5

Sbuchi dalla boscaglia impugnando la tua arma e attacchi l'Orchetto.
(**Orchetto** BO:0 BD:1 Re:12)
Se sconfiggi l'Orchetto, vai al **409**.
Se l'Orchetto sconfigge te, vai al **179**.



182

Tempo:10

Man mano che ti avvicini all'edificio in rovina la visuale si fa più chiara, perché la foschia sembra ritrarsi dall'edificio cadente. È più grande di quanto ti ricordavi, e sembra avere parecchie stanze disposte in modo strano al pianoterra. Il messaggero potrebbe essere ovunque, in questo labirinto; e potrebbero esserci anche degli Orchetti in agguato.
Se il tempo è meno di 830 minuti del giorno 10, vai al **108**.
Se il tempo è 830-850 minuti del giorno 10, vai al **343**.
Se il tempo è 851-900 minuti del giorno 10, vai al **173**.
Se il tempo è maggiore di 900 minuti del giorno 10, vai al **229**.

183

Tempo:5 Pti di Esp:2

C'è qualcosa di sinistramente familiare in quest'uomo che assomiglia a Gandalf. Improvvisamente capisci che si tratta di Saruman, in uno dei suoi travestimenti!
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, vai al **416**.
Se combatti contro Saruman, vai al **388**.
Altrimenti puoi arrenderti: vai al **305**.

184

Tempo:20 Pti di Esp:4

Quando ti avvicini, il vecchio Mago si volta e chiude l'enorme volume che teneva aperto sulle ginocchia. "Salve, mio giovane amico!" dice amabilmente. "Hai studiato i testi di Celebrimbor, come ti avevo detto?"
"Sì, Signore" rispondi calmo, chiedendoti ancora una volta perché Saruman ti abbia chiesto poco tempo fa di studiare i testi del famoso creatore dell'Anello degli Elfi. Celebrimbor è morto per proteggere il segreto dei Tre Anelli del Potere dal Signore Tenebroso, Sauron in persona. Ma ciò è stato molto tempo fa, nella Seconda Era della Terra di Mezzo. Oggi sicuramente non esiste più nessuno degli Anelli.
D'un tratto ti viene spontaneo fare a Saruman quella stessa domanda, poiché solo lui può conoscere la risposta. "Se qualcuno degli Anelli c'è ancora?" ripete il Mago, "ottima domanda, giovanotto". I suoi occhi luccicano, e per la prima volta noti che lo stesso Saruman porta un anello al dito. "Conosci i versi dell'Anello?" Senza attendere la tua risposta il Mago comincia a recitare una poesia: la poesia che in realtà era l'incantesimo fatale lanciato dal Signore Tenebroso per rendere schiavi i Popoli Liberi.

"Tre Anelli per i re degli Elfi sotto il cielo,
Sette per i Signori dei Nani nelle loro sale di pietra,
Nove per gli uomini mortali destinati a morire,
Uno per il Signore Tenebroso sul suo cupo trono
Nella terra di Mordor dove giacciono le Ombre,
Un unico Anello per dominarli tutti,
Un unico Anello per trovarli
E adunarli e legarli nelle tenebre
Nella terra di Mordor dove giacciono le Ombre".

Una nuvola nera sembra passare davanti alle finestre, e anche la lampada sembra oscurarsi; sei scosso da un gelo mortale. Il Mago sta ancora sorridendo, invece, e i suoi occhi brillano di una luce pallida. Nella tua mente risuona la poesia dell'Anello, la magia con cui Sauron voleva legare tutti gli Anelli e coloro che li portavano.

La sensazione inquietante di poco fa se n'è andata, ritorna la luce e il tuo maestro prosegue: "Per rispondere alla tua domanda, ragazzo: i Sette Anelli dei Nani sono andati tutti persi o distrutti, e i Nove furono presi dal Signore Tenebroso insieme a coloro che li portavano. Essi sono diventati gli Spettri degli Anelli che un tempo terrorizzavano Gondor e Arnor, ma che non si vedono più da sécoli. E i Tre Anelli degli Elfi...di quelli si sa poco. Alcuni dicono che sono andati perduti, altri mormorano che si trovino ancora nella Terra di Mezzo, usati per il loro potere dai Signori del Potere Eldarin. Io sospetto che sia vera la seconda ipotesi, poiché i testi dicono che Celebrimbor li fece da solo, senza l'aiuto di Sauron. Così facendo, potrebbe essere sfuggito alla schiavitù dell'Unico Anello. In realtà sembra che gli Elfi possessori degli anelli abbiano sfidato il Signore Tenebroso, che si adirò talmente da distruggere la loro terra di Eregion.

"E per quanto riguarda l'Unico Anello, mio giovane amico, esso è oggetto di grandi controversie. Dove si trova l'Unico Anello? Venne distrutto nella grande battaglia alla fine della Seconda Era, quando Sauron fu sconfitto? Oppure cadde nel fiume Anduin e finì nel mare? O ancora..." - e nel dire ciò Saruman si china verso di te, protendendo una mano e chiudendola dito per dito mentre mormora - "è ancora nella Terra di Mezzo, nascosto, in attesa del momento propizio per essere restituito al suo padrone?"

Ti ritrai involontariamente, sorpreso dalla veemenza di Saruman. "Ne parlate come se fosse un essere vivente!"

"Lo è, in un certo senso. Ricorda le tue letture" risponde il Mago. "I Grandi Anelli erano davvero potenti; i loro creatori vi profusero l'essenza del loro potere e della loro sapienza. Una parte della potenza di Sauron è racchiusa nell'Unico Anello, anche se questo non è necessariamente malvagio. Pensaci! Chiunque possieda l'Unico Anello avrà potere su tutta la Terra di Mezzo! Se fosse usato con saggezza e comprensione, l'ordine e la pace potrebbero essere ristabiliti!"

"Sarà sicuramente scomparso nelle profondità del mare..." azzardi timidamente.

Saruman apre gli occhi e ti guarda con una strana e impassibile intensità. "Certo, certo. Era solo una fantasia. Non parliamo più degli Anelli. Ora torna alle tue letture".

Avanza.

185

Tempo:10

Entrambi gli Orchetti impugnano delle scimitarre e indossano una cotta di maglia ad anelli. Sui loro scudi c'è la Mano Bianca.

(**Orchetto 1** BO:1 BD:0 Re:11)
(**Orchetto 2** BO:0 BD:1 Re:10)

Se vinci, vai al **186**.

Se perdi, vai al **319**.

186

Tempo:5 Pti di Esp:18

Le tue lunghe ore di addestramento di scherma sono ricompensate! Gli Orchetti non si aspettavano la tua coraggiosa difesa: ora giacciono a terra privi di sensi e sanguinanti in una pozza di sangue nero. Prima di andartene controlli bene che non ce ne siano in giro altri. **Avanza**.

187

Tempo:10

Ti dirigi al catalogo: tre enormi volumi scritti a mano contengono l'elenco di tutto ciò che è custodito nella Biblioteca. Vista la tua situazione potresti approfondire i seguenti argomenti:
Anelli del Potere, Palantíri, oppure mappe di Rohan e del Nan Curunir (la "Valle del Mago", la regione che circonda Isengard).
Se cerchi l'argomento "Anelli del Potere", vai al **206**.
Se cerchi l'argomento "Palantíri", vai al **323**.
Se cerchi mappe della Valle del Mago e di Rohan, vai al **166**.

188

Tempo:5

Là tua forza non è sufficiente ad aprire la porta.
Se cerchi un meccanismo di apertura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **273**.
Se ottieni 9-12, vai al **227**.
Altrimenti **avanza**.

189

Tempo:0

Proprio quando sta per finirti, lo sguardo maligno dell'Orchetto si trasforma improvvisamente in un'espressione di attonita sorpresa. La scimitarra gli cade dalla mano e un attimo dopo il bestione stramazza a terra, morto stecchito. Dietro di lui c'è l'Elfo: il suo pugnale gronda nero sangue di Orchetto, e sul suo bel viso è dipinta un'espressione di disgusto.

"È evidente che Saruman non ti ha insegnato a combattere" osserva seccamente.

Modifica il tuo Danno in modo da renderlo uguale alla Resistenza. Vai al **431**.

190

Tempo:10 Pti di Esp:15

Dopo un attimo di silenzio Sauron riprende a parlare: "Chi sei?" Ti senti come prendere da una morsa mentre il Signore Tenebroso sembra esplorare la tua mente: tra un attimo sarà a conoscenza dei tuoi pensieri di tradimento contro Saruman. Lotti con tutta la tua forza, ma sai di non avere speranza contro il suo potere, per quanto lontano egli possa essere. Ti sembra di sprofondare sempre più in un oceano di ghiaccio. Poi una nebbia bianca si leva contro le tenebre, riportandoti in superficie; cominci a sentire del calore in tutto il corpo. Da qualche parte c'è una terza presenza che protegge i tuoi pensieri. Chi potrebbe essere il tuo alleato segreto ? Non osi nemmeno pensarlo, per paura di rivelarne la presenza e l'identità al Signore Tenebroso. Finalmente questa presenza si allontana dalla tua mente, e respiri a stento quando Sauron "parla" nuovamente:

"Ti ordino di consegnare questo messaggio al tuo padrone: devo conoscere le ultime azioni del Consiglio. So che obbedirai!"

Poi scompare. Esausto, ma sollevato per essere uscito da un incontro con il Signore di Mordor apparentemente incolume, ti alzi barcollando e ti precipiti alla porta, chiudendola poi a chiave dall'esterno. Non ci sono dubbi: Saruman è al servizio del Signore Tenebroso!
Riporta l'**Indizio N. Avanza**.

191

Tempo:0

Non riesci a sfuggire ai tuoi inseguitori: dalla nebbia sbucano due Orchetti!
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, **avanza**.
Se affronti gli Orchetti, vai al **197**.

192

Tempo:25

Imbocchi il passaggio, e in poco tempo ti ritrovi all'esterno. **Avanza** all'**11A**.

193

Tempo:10   Pti di Esp:2

Dopo aver armeggiato per alcuni minuti con il pezzo di metallo, tra imprecazioni varie, vieni ricompensato da una serie di scatti nel meccanismo. Ce l'hai fatta! La porta si apre. **Avanza** all'**U10**.

194

Tempo:5   Pti di Esp:1

Con uno strappo improvviso ti liberi dal tuo avversario e ti volti: ti trovi faccia a faccia con un giovanissimo Elfo (anche se perfino gli Elfi più vecchi sembrano sempre giovani). È vestito con una tunica e dei calzoni di un grigio luminescente, e con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle. "Beh, sei più agile di quanto mi aspettassi!"

Stai per rispondere quando l'Elfo alza una mano in segno di silenzio. Fa un cenno come se stesse in ascolto, ma tu non senti niente. Poi, proprio quando riprende a parlare, senti una voce di Orchetto. Prima che riusciate a nascondervi tre enormi Orchetti compaiono al margine della radura.

L'Elfo ha un grande arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano estrae solo un piccolo coltello. "Beh, difenditi!" esclama. "Sono sicuro che non sei amico di questi bestioni!"

Improvvisamente capisci che questo nobile Elfo è il messaggero che stavi aspettando.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **264**.

Se rimani con l'Elfo e combatti gli Orchetti, vai al **230**.

195

Tempo:10

Riesci a sfuggire agli Orchetti, che se ne vanno via senza notarti. **Avanza.**

196

Tempo:5

Il vecchio sorride mentre ti avvicini, e si accarezza la barba grigia. "Salute! Sei il giovane apprendista di Saruman, vero? Che cosa ti spinge lontano da Orthanc in questa gelida notte?"

Sei accanto a Gandalf in questo momento, e stai per raccontargli la tua storia quando si verifica una sorprendente trasformazione: Gandalf comincia a dissolversi davanti ai tuoi occhi e un attimo dopo non è più lui...è Saruman travestito!

"Alla fine ti ho preso, piccolo traditore! Chi sei venuto ad incontrare? Gandalf? O forse lo sciocco della foresta, Radagast? Parla!"

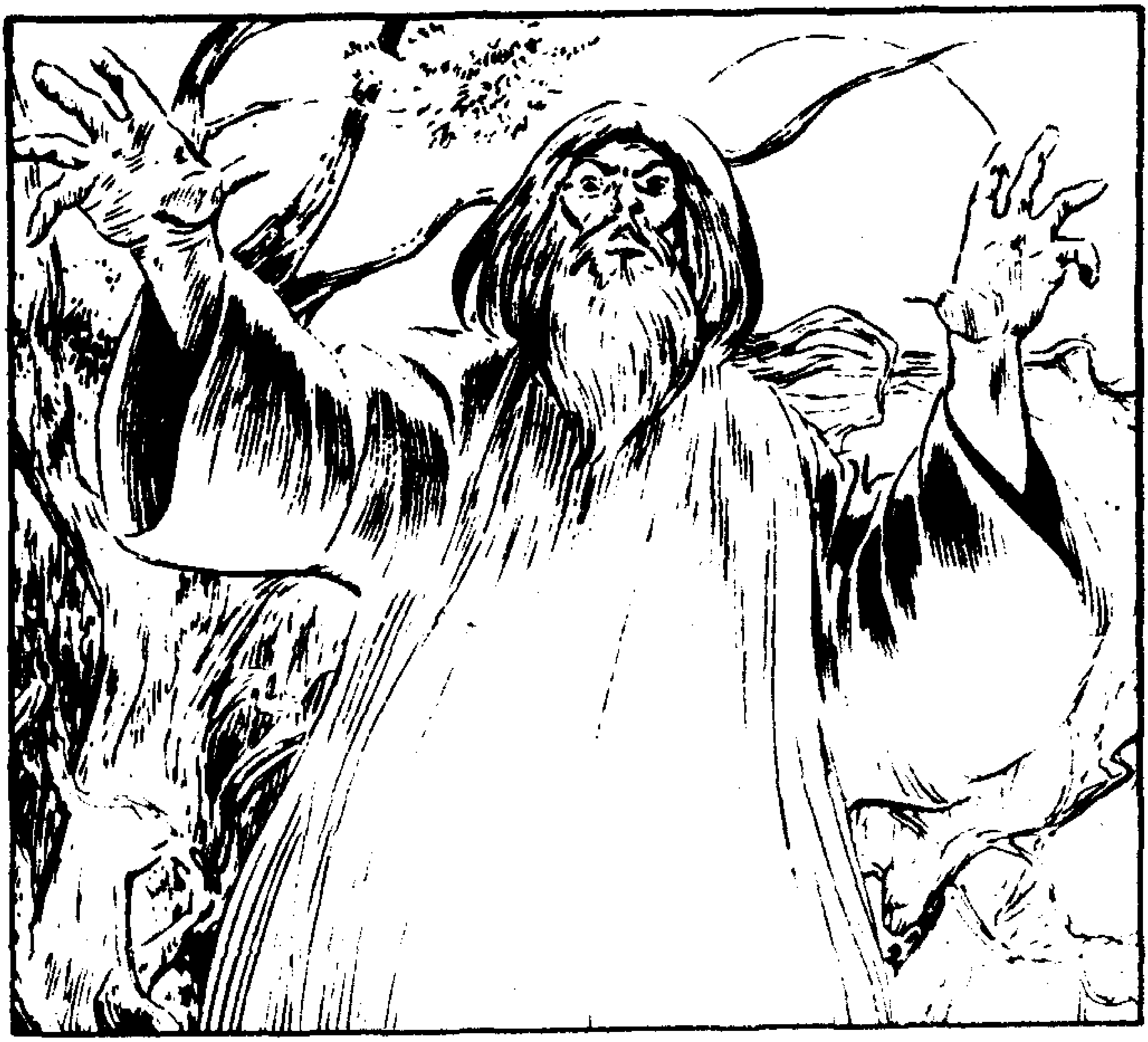
Ti stupisci di non poter rispondere all'ordine del Mago: in realtà non riesci assolutamente a parlare!

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **416**.

Se lotti contro Saruman, vai al **388**.

Altrimenti puoi arrenderti, in tal caso vai al **305**.



197

Tempo:5

Gli Orchetti ti attaccano con le scimitarre sguainate, mentre i loro occhi rossi luccicano per la sete di sangue!

(**Orchetto 1** BO:1 BD:0 Re:15)
(**Orchetto 2** BO:0 BD:2 Re:10)
Se vinci, vai al **186**.
Se perdi, vai al **319**.

198

Tempo:5

Preso dal panico scappi via, e non ti volti indietro finché non ti sei allontanato abbastanza. *Che cosa ho fatto?*, ti chiedi. *E se l'Elfo da solo non riesce a eliminare gli Orchetti?* Così torni indietro di corsa, per vedere che cos'è successo.

Lancia i dadi.
Se ottieni 2-5, vai al **110**.
Se ottieni 6-12, vai al **135**.

199

Tempo:0

Purtroppo il tuo errore si dimostra fatale. L'Elfo, temendo che tu sia un agente del traditore Saruman, ti uccide. La tua missione ...e la tua vita terminano qui. **Fine**

200

Tempo:10 Pti di Esp:2

Ti intrufoli all'interno, e trovi facilmente la leva che chiude la parete mobile. Attraverso una fessura puoi vedere l'intera Sala dei Ricevimenti. Sali in silenzio la scala passando per una stretta apertura nel soffitto. Circa

a metà strada ti accorgi di una piccola rientranza nel muro, dentro la quale c'è qualcosa che luccica. Senza pensarci allunghi la mano e ne tiri fuori un piccolo pendente. Appesa a una catena d'argento c'è una piccola lanterna d'oro al centro della quale, su un piccolo montante, è incastonato uno zaffiro giallo. La fattura è finissima, forse addirittura elfica; quando guardi più da vicino ti accorgi che la gemma comincia a brillare! Diventa sempre più splendente finché illumina tutta la galleria in cui ti trovi. Che oggetto meraviglioso! Basta un pensiero, e il Gioiello Luminoso si oscura di nuovo. Prosegui verso l'alto e arrivi a un pianerottolo. Una luce fioca filtra dalle feritoie su entrambi i lati. A destra c'è la tua camera da letto e a sinistra lo studio di Saruman! *Chissà se il Mago si serve mai di questo passaggio segreto?*, ti domandi, esultante per la scoperta. La quantità di polvere sul pavimento fa pensare il contrario. Lo studio di Saruman e la tua camera sono tutte e due vuote, e delle porticine segrete ti consentono l'accesso ad entrambe.
Riporta l'**Indizio J**.
Se torni indietro lungo lo stesso percorso, vai al **297**.
Se entri nella tua stanza, **avanza** al **W14**.
Se entri nello studio di Saruman, vai al **425**.

201

Tempo:5

L'aria nella stanza è carica di una strana energia. Sei come impietrito, con gli occhi fissi su Saruman che guarda la sfera luminosa; sul suo viso si avvicendano una dopo l'altra espressioni diverse: preoccupazione, ira, paura. Improvvisamente, prima che tu possa muoverti, la sfera si oscura: il Mago solleva lo sguardo e si accorge subito della tua presenza.
"Che stai facendo, giovanotto?" La sua voce è quella di un uomo provato, la cui fiducia è stata tradita.

Ti vergogni di ciò che hai fatto. *Come posso spiare il mio maestro?* pensi.

"Immagino che non posso più fidarmi nemmeno di te, del mio apprendista." Saruman si alza, e con un rapido movimento della mano possente ti afferra il braccio. La sua voce si fa improvvisamente fredda come l'acciaio, quando dice: "Resterai confinato nella tua stanza finché non avrò deciso cosa fare di te." D'un tratto la stanza sembra girare su se stessa e perdi conoscenza. Vai al **345**.

202

Tempo:20

Le scatole sono di ogni forma e dimensione, alcune di metallo, altre di legno con legature di pelle finemente lavorate. Tutte comunque sono molto antiche: la pelle è fragile e si screpola al tatto. Ma quel ch'è peggio è che sembrano tutte vuote. Sempre più impaziente le apri una dopo l'altra, finché arrivi alla fine della serie. Ne rimane una, piccola, appena sufficiente a contenere qualche gioiello. Apri con cura il minuscolo coperchio, aspettandoti che anche questa sia vuota, e invece no! Dentro, avvolto in un pezzo di velluto nero c'è un bell'anello d'oro con tre rubini. Te lo infili al dito: è perfetto. C'è una delicata iscrizione:

Sono un Anello di Fuoco; colui che mi porta può lanciare un dardo di fuoco al giorno senza farsi del male.

Se tieni l'anello, vai al **259**.

Se lo rimetti a posto, vai al **310**.

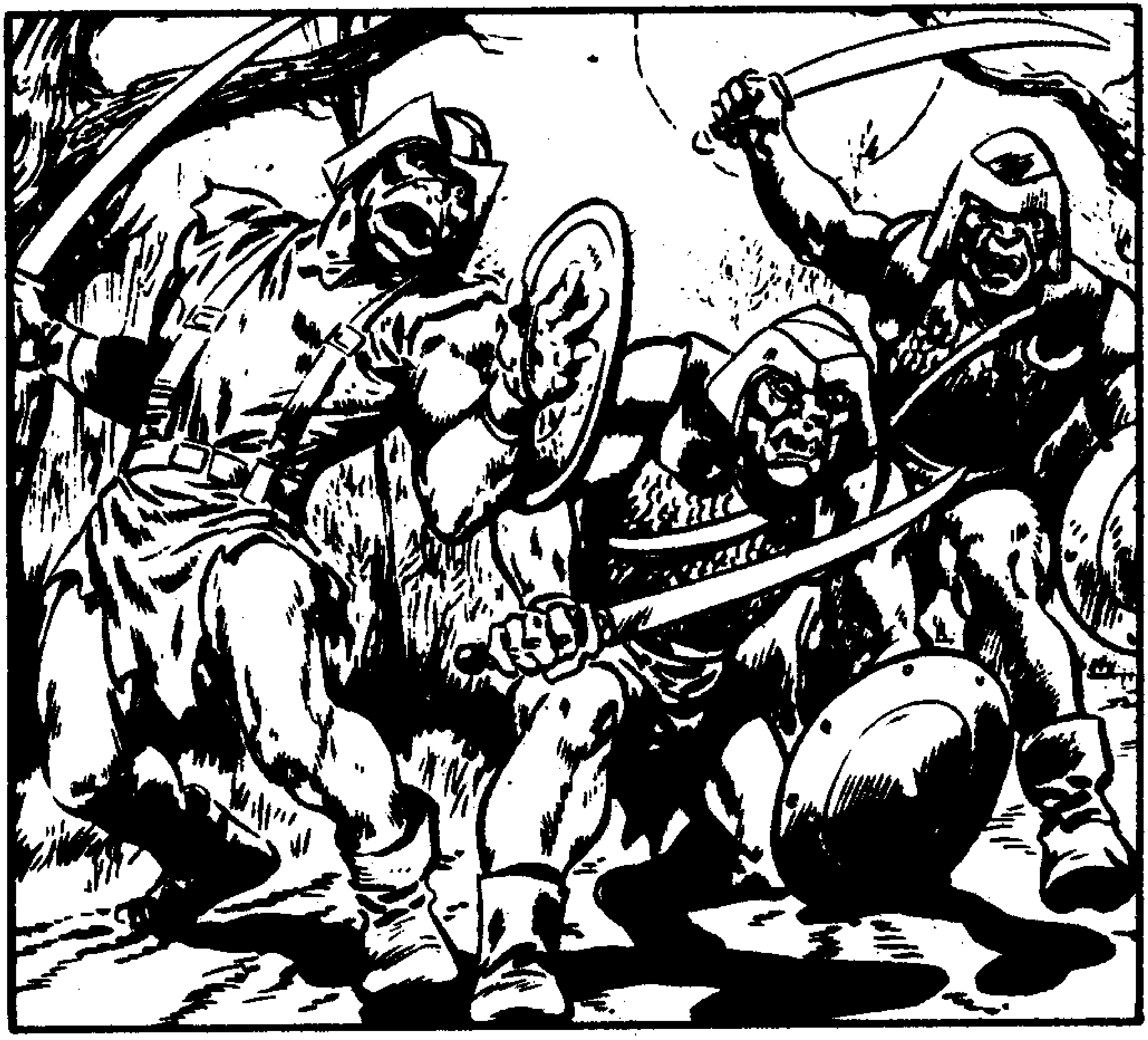
203

Tempo:10 Pti di Esp:5

Estrai la tua arma e ti prepari a difenderti, anche se le cose non sembrano mettersi al meglio per te. Gli Orchetti ringhiano e ridono in segno di scherno, mentre sguainano le loro scimitarre scintillanti.

(**Orchetto 1** BO:1 BD:0 Re:14)
(**Orchetto 2** BO:-1 BD:0 Re:10)
(**Orchetto 3** BO:0 BD:-1 Re:11)

Se vinci, vai al **186**.
Se perdi, vai al **319**.



204

Tempo:5

La grande mano scolpita sembra emanare un alone luminoso che si espande nella nebbia irreale. Mentre ti avvicini i tuoi passi rimbombano sul suolo liscio; sembra l'unico suono in questo strano paesaggio. Non c'è nessun posto dove poterti nascondere: devi restare allo scoperto. **Lancia i dadi**.

Se ottieni 2-5, vai al **233**.
Se ottieni 6-12, vai al **237**.

205

Tempo:5

Il tuo salvatore si toglie il cappuccio: è un Elfo dall'aspetto molto giovane, anche se è quasi impossibile stabilire l'età di un Elfo. Ti aiuta a rimetterti in piedi e dice con un leggero sorriso: "Sono Carnil, messaggero della Signora della Foresta d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?" Vai al **476**.

206

Tempo:120 Pti di Esp:3

La tua ricerca ti costringe a ispezionare tutta la Biblioteca, anche perché parecchi volumi che stai cercando sembrano scomparsi. Potrebbero trovarsi chiusi a chiave nello studio di Saruman, pensi. Comunque trovi alcune informazioni, oltre alla nota poesia dell'Anello (che parla dei Nove Anelli fatti per gli Uomini, i Sette Anelli per i nani, i Tre per gli Elfi e l'Unico Anello che doveva dominarli tutti).

Sembra che ci fosse una notevole confusione dopo la guerra dell'Ultima Alleanza, lo scontro che mise fine alla Seconda Era tremila anni fa. In quella guerra Elfi e Uomini unirono le loro forze e rovesciarono Sauron, marciando nel territorio di Mordor e attaccando l'inespugnabile fortezza di Barad-dûr. Nella battaglia finale Isildur, il re mortale di Gondor, tagliò l'Unico Anello dal dito di Sauron, annientando il potere del Signore Tenebroso e condannandolo ad essere informe.

Ma cosa ne è stato dell'Anello? Isildur fu ucciso poco tempo dopo, in un'imboscata degli Orchetti presso il fiume Anduin. L'Anello andò perduto nel fiume o fu recuperato? I libri naturalmente non lo dicono. Di sicuro, se fosse stato trovato, il possessore ormai sarebbe uscito allo scoperto. I libri riferiscono che l'Anello era spaventosamente potente; colui che lo possiede quindi non avrebbe alcun motivo per rimanere nascosto.

Mentre sei seduto nella Biblioteca silenziosa, intento a riflettere sulla storia dell'Unico Anello, le tessere sparse di questo mosaico iniziano a comporsi nella tua mente: Saruman per anni è stato affascinato dagli anelli e dai loro miti, e tu hai captato parte della sua conversazione con uno dei suoi inviati. Ha nominato spesso la valle del fiume Anduin, e anche il nome Isildur. Per un istante interminabile ti sembra che il cuore ti si fermi: Saruman sta cercando l'Anello per sé! E poiché è stato Sauron a creare l'Anello, esso dovrebbe essere malefico! Forse però Saruman è abbastanza saggio e potente da servirsene a fin di bene. Ma per quanto sia potente, saprà superare l'odio ancestrale di Sauron, il Maia caduto? Come può sperare di sconfiggerlo? Poi un pensiero ancora più terrificante ti attraversa la mente: "Ma vuole davvero sconfiggerlo?"

Sei sempre più deciso a scoprire la verità.

Se cerchi informazioni sui Palantíri, vai al **323**.

Se cerchi una mappa della Valle del Mago e di Rohan, vai al **166**.

Altrimenti **avanza**.

207

Tempo:10 Pti di Esp:2

Decidi di mettere da parte i sospetti e tendi la mano all'Elfo: "Sì, sono l'apprendista e ho molte cose da rivelare: Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!"

"È proprio come sospettava la Signora; comunque quello

che le potrai riferire di persona le sarà molto utile. Ti guiderò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien".
Siete a non più di un centinaio di passi dalla casa, quando un terribile grido si leva alle vostre spalle. Ti volti e vedi tre Orchetti che corrono verso di te: l'Elfo estrae il suo coltello.
"Non credo che riusciremo a scappare, dobbiamo affrontarli in combattimento!"
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, vai al **198**.
Se aiuti l'Elfo a lottare contro gli Orchetti, vai al **213**.

208

Tempo:0

Nonostante tutti i tuoi sforzi la pianta assassina stringe sempre più la sua morsa, togliendoti il respiro. Muori soffocato, e la tua missione si conclude miseramente.
Fine

209

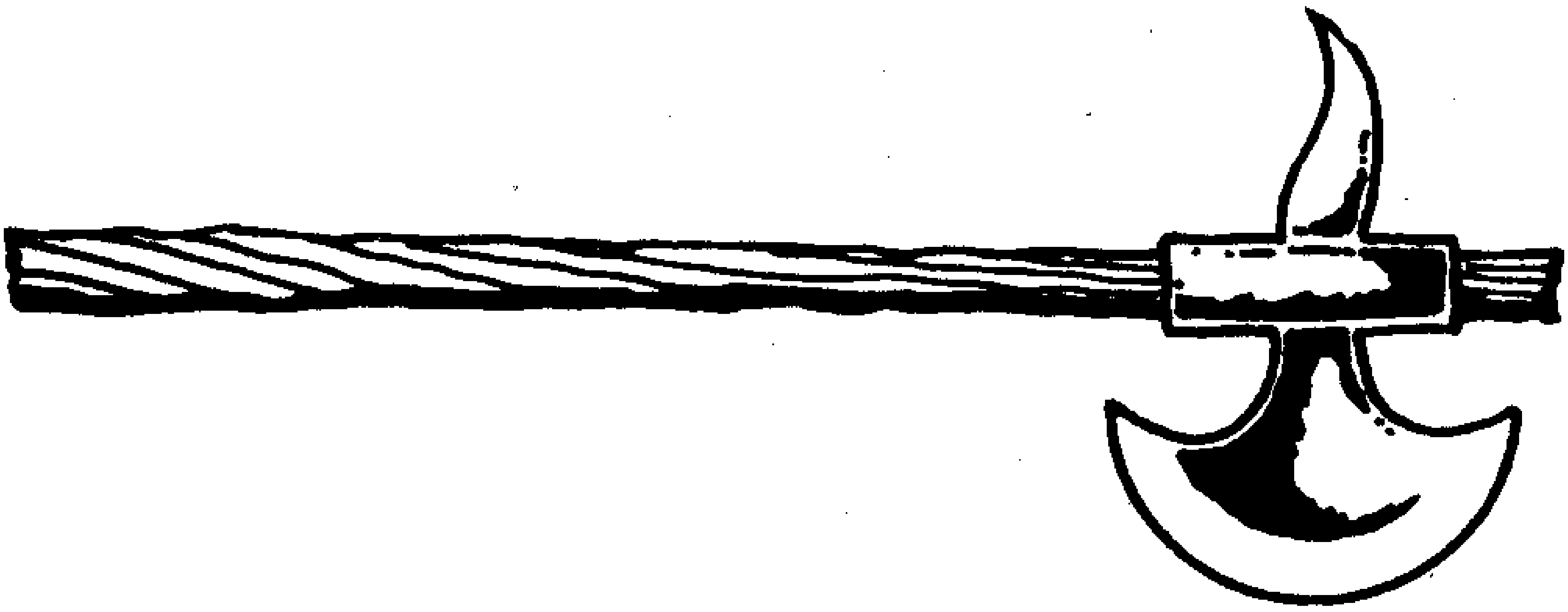
Tempo:5

Anche se combatti con tutte le tue forze, l'Orchetto è forte e determinato. Il tuo ultimo ricordo è la lama della sua scimitarra che si abbatte sulla tua povera gola indifesa.
Vai al **332**.

210

Tempo:70

Nonostante i tuoi sforzi la serratura è resistente e ostinata. Per più di un'ora cerchi di improvvisare nuove tecniche di scassinamento, ma sei sempre più preso dallo sconforto. Alla fine, mentre stai armeggiando con un pezzo di metallo e le mani ti tremano per l'agitazione, la porta viene aperta dall'esterno! Mentre si spalanca ti scansi. Nel vano della porta appare Saruman, fiancheggiato dalle sue guardie. "Dormi, apprendista!" ordina levando il bastone. "Ti trasferisco in un luogo più sicuro". E mentre perdi conoscenza capisci che ogni speranza è vana: Saruman non ha nessuna intenzione di perdonarti. Vai al **319**.



211

Tempo:0 Pti di Esp:15

Le sentinelle giacciono ai tuoi piedi, immerse nel loro sangue. Ma non c'è tempo da perdere: tra poco ne avrai altre alle calcagna. **Avanza**.

212

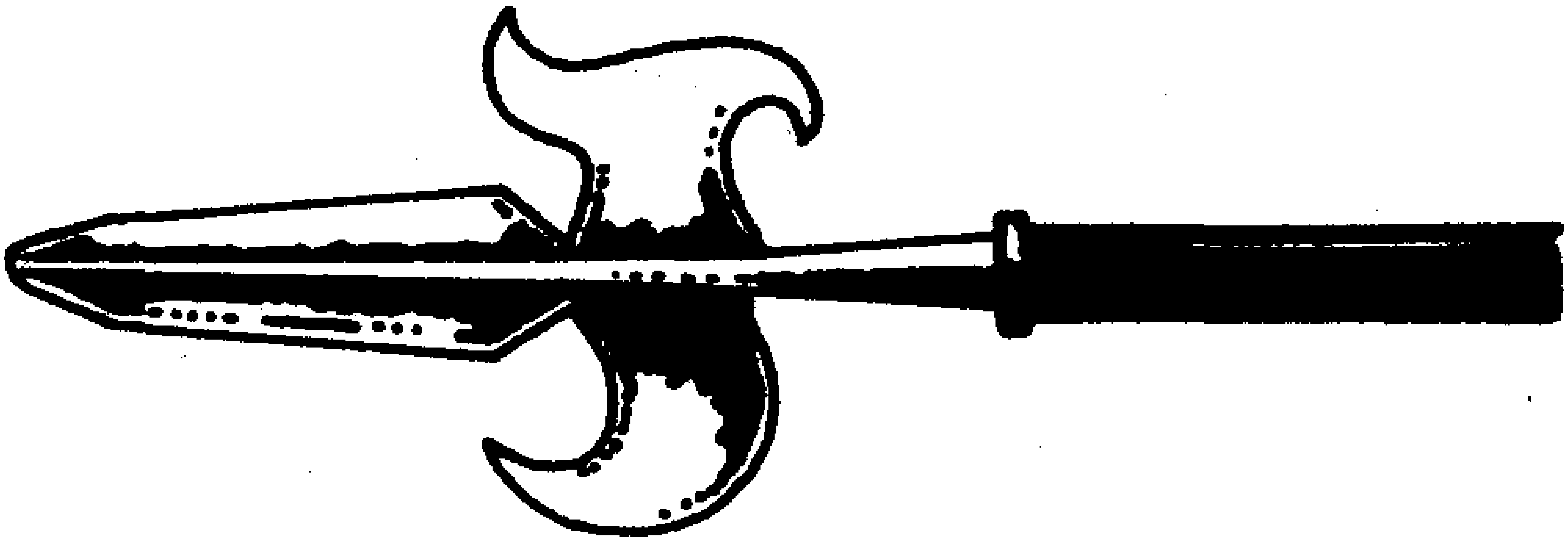
Tempo:10 Pti di Esp:5

Armeggi abilmente per qualche minuto, e finalmente i tuoi sforzi sono premiati da uno scatto che rimbomba nella sala. Per un lunghissimo istante non succede niente. Poi, con una lentezza esasperante e con un rumore sgradevole, la pesante porta di pietra comincia a scivolare verso l'alto nella sua rientranza. Quando il fondo si solleva, e lascia libero uno spiraglio, ti metti a spingere con tutta la tua forza per accelerare il movimento, ma il movimento continua ad essere lentissimo. Finalmente, dopo quella che ti sembra un'eternità, la porta si solleva abbastanza da permetterti di oltrepassarla senza dover strisciare. Vai al **448**.

213

Tempo:5 Pti di Esp:2

Affrontate insieme i tre Orchetti. L'Elfo attacca il capo, lasciandoti solo contro gli altri due:
(**Orchetto 1** BO:1 BD:0 Re:13)
(**Orchetto 2** BO:0 BD:1 Re:12)
Se sconfiggi un Orchetto (scegli quello che preferisci) vai al **412**.
Se sei sconfitto da un Orchetto, vai al **153**.



214

Tempo:5

C'è molto silenzio nel piccolo portale, e guardandoti intorno ti accorgi di alcuni motivi geometrici scolpiti sulla porta. C'è anche un piccolo buco nella parete alla tua sinistra, forse il buco di una serratura. Non riesci a trovare una maniglia né un meccanismo di apertura; la porta è di pietra, ed è assolutamente troppo pesante per poterla forzare.

Se provi a inserire le tue chiavi di Orthanc nella serratura, **lancia i dadi**.
Se ottieni 2-9, vai al **489**.
Se ottieni 10-12, vai al **130**.
Se invece cerchi di scassinare la serratura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **289**.
Se ottieni 8-12, vai al **212**.
Altrimenti **avanza**.

215

Tempo:10

Muovendoti il più silenziosamente possibile segui la spettrale fanciulla fino in casa. Mentre cammini in punta di piedi nel lungo corridoio, noti che in casa regna un silenzio di tomba. Improvvisamente la ragazza sparisce! Poi, dapprima molto distanti e successivamente sempre più vicine, senti cantare delle voci! Cerchi di sbirciare nella stanza accanto e capisci che una volta doveva essere la cucina, con un grande focolare e un tavolo dove mangiava tutta la famiglia. Le voci vengono da lì, ne sei sicuro! Ma quel che è ancora più strano è che mentre ti trovi nel vano della porta ti sembra di vedere una famiglia seduta attorno al tavolo; e sono proprio loro a cantare! La stanza sembra fluttuare; per un attimo ti appare come doveva essere tanto tempo fa, quando la casa era ancora abitata. Poi, così inaspettatamente da farti sobbalzare, una voce suadente ma molto reale dietro di te dice: "È molto triste, vero?"

Ti volti e ti trovi faccia a faccia con un giovane uomo alto e snello, tutto vestito di grigio. Porti istintivamente la mano alla spada, ma dopo averlo guardato una seconda volta nella penombra ti accorgi che in realtà si tratta di un Elfo.

1

"No, non attaccarmi, giovanotto!" ti dice alzando una mano. "Io sono Carnil, il messaggero che sei venuto ad incontrare".
Se vuoi fuggire, **avanza**.
Se credi che lo sconosciuto sia davvero un Elfo, vai al **176**.
Se lo attacchi, vai al **359**.

216

Tempo:10

Frughi nella sacca dell'Elfo e riesci a trovare del panno per una benda. Gli curi la ferita e, trovata la sua borraccia, gliela porti alle labbra. L'acqua lo rinfranca: ne prende un sorso e i suoi occhi si aprono per guardarti con un'espressione desolata. "Prima mi colpisci e ora mi bendi le ferite!" mormora con voce rauca. "Sei un tipo strano, apprendista di Saruman!"
Cerchi rapidamente di spiegargli che è stato tutto uno sbaglio; Carnil, sensibile e saggio come tutti gli Elfi, si rende conto che il tuo è stato solo uno stupido errore. Si alza in piedi; sembra che gli siano tornate le forze con una rapidità impressionante. "Ora dimentichiamoci di questo incidente e proseguiamo. Ti accompagnerò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Dobbiamo andare!" Si mette in marcia e ti fa cenno di seguirlo.
L'Elfo Carnil ti guida attraverso la foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

217

Tempo:30

La grande mano scolpita sembra emanare un alone luminoso nella nebbia irreale. Mentre ti avvicini i tuoi passi rimbombano sul suolo liscio; sembra l'unico suono in questo strano paesaggio. Non vedi nessun posto dove poterti nascondere, quindi devi restare allo scoperto.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-7, vai al **233**.

Se ottieni 8-12, vai al **237**.

218

Tempo:10

Il cuore ti balza in gola mentre ti avvicini al ponte: hai sentito una tremenda risata d'Orchetto. Al margine della radura sbirci attraverso il fogliame, e vedi due Orchetti chini sul corpo dell'Elfo, che giace a terra in una pozza di sangue. *Doveva essere il messo di Galadriel*! pensi angosciato. Uno dei due bestioni prende brutalmente a calci il giovane, il cui corpo rotola via come un fantoccio: non c'è dubbio, purtroppo l'Elfo è morto. Il tuo ritardo ha avuto un amaro compenso, e ora la tua missione ha poche speranze di riuscita: puoi solo fuggire verso la frontiera di Rohan. Vai al **450**.

219

Tempo:10

Dalle nebbie fluttuanti emerge l'enorme Mano Bianca, posta su un grande piedestallo nero: questo obelisco segnala il confine meridionale della Valle del Mago. Dalla posizione delle stelle e della luna piena puoi stabilire che sei in ritardo di almeno dieci minuti, ma ti auguri che il messaggero sia ancora nei paraggi. Cammini in circolo, guardandoti nervosamente alle spalle. Non c'è nessun posto dove potersi nascondere. Improvvisamente un corvo scende in picchiata e si posa su una delle dita della mano di pietra. L'uccello ti fissa intensamente, e hai la sgradevole sensazione che non si tratti solamente di uno stupido pennuto: potrebbe essere una spia di Saruman. Provi a lanciargli un sasso, e con un grido rauco e un gran battito d'ali il corvo scompare nella notte.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-7, vai al **233**.

Se ottieni 8-12, vai al **237**.

220

Tempo:10

Ti avvicini con circospezione alla costruzione diroccata. La nebbia, che di notte cala sempre sulla Valle del Mago, sembra particolarmente fitta sulla radura. Un'improvvisa raffica di vento crea mulinelli di foglie morte, e in uno squarcio nella cortina nebbiosa vedi davanti a te una tomba in stato di completo abbandono.

Un muro basso, di forse dieci metri di diametro, cinge tutto intorno l'edificio. Dalle poche parti ancora intatte. puoi dedurre che il muro in origine era alto solo sessanta centimetri; ora è così eroso che alcune parti sono completamente scomparse. In mezzo c'è una cupola bassa, formata da massi di pietra, larga circa tre metri.

Se entri nel cerchio di pietra, vai al **401**.

Altrimenti **avanza**.

221

Tempo:0

Avanzi e vedi emergere dalla nebbia l'enorme Mano Bianca, appoggiata su un piedestallo nero: questo obelisco segna il confine meridionale della Valle del Mago. *Sono terribilmente in ritardo, ma forse l'Elfo messaggero è ancora qui*, speri dentro di te, quando improvvisamente senti nuoversi qualcosa dietro di te. Vai al **233**.

222

Tempo:5

Resti immobile mentre il Mezzorchetto viene avanti.

"Che cosa ci fai fuori da Orthanc?" domanda, avendoti chiaramente riconosciuto. Ancora una volta ti chiedi quale sia la genealogia di questo essere: è evidente che non è un uomo, ma non è nemmeno un vero Orchetto. Ti viene in mente una possibile spiegazione che ti dà i brividi: *forse Saruman sta incrociando Orchetti e umani?*

"Io, beh, avrei un impegno al muro perimetrale" replichi con aria poco convincente.

La sentinella ti scruta con i suoi occhi rossi, resi ancor più minacciosi dal sospetto. "Devo verificare. Aspetta", e fa cenno a un'altra sentinella che è appena comparsa.

Entra in azione.

Se riesci a scappare, **avanza**.

Se invece combatti contro i Mezzorchetti sentinelle, vai al **464**.

223

Tempo:20

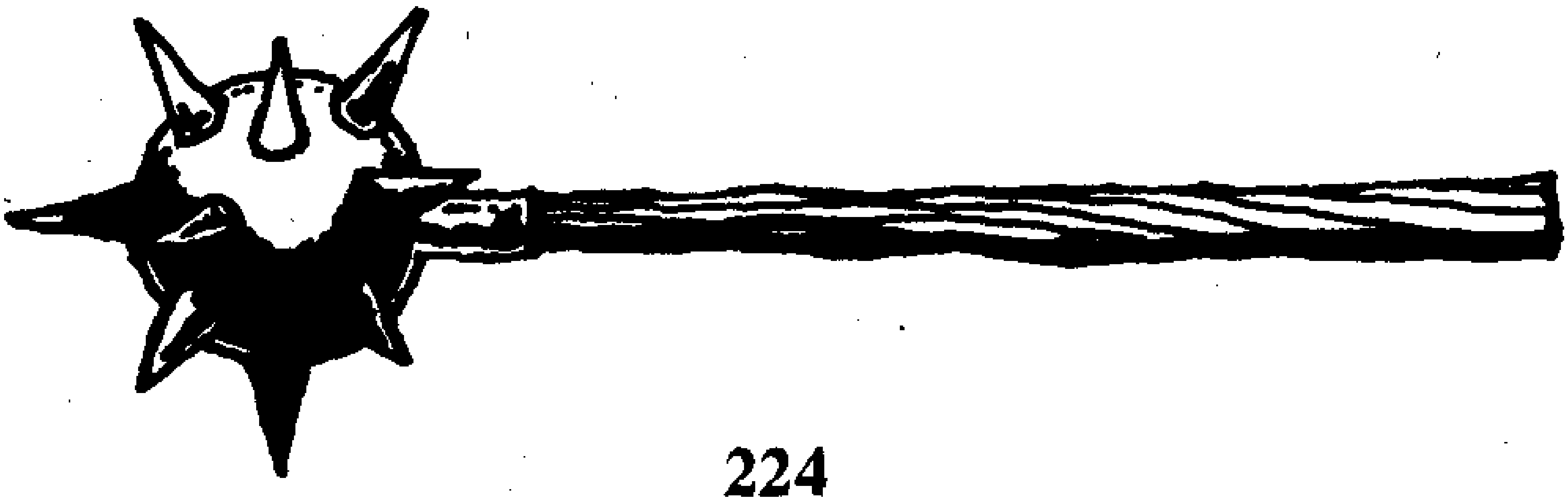
Dopo aver atteso per qualche istante che i tuoi occhi si abituino al buio, riesci appena a vedere gli alti scaffali pieni di provviste che si trovano davanti e su entrambi i lati.

Se te ne vai, **avanza**.

Se esplori ancora la Dispensa, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-10, vai al **316**.

Se ottieni 11-12, vai al **357**.



224

Tempo:0

Proprio quando l'Orchetto sta per finirti, il suo sguardo maligno diventa improvvisamente fisso e immobile. La scimitarra gli cade dalla mano e un attimo dopo il bestione cade a terra, morto stecchito. Dietro di lui c'è Carnil: il suo pugnale è sporco del nero sangue di Orchetto, e sul suo bel viso è dipinta un'espressione di disgusto.

"È evidente che Saruman non ti ha insegnato a combattere" osserva seccamente.

Regola il tuo Danno in modo che sia pari alla tua Resistenza. Vai al **396**.

225

Tempo:10

Dopo che per alcuni minuti tenti in tutti i modi di piegarlo in maniera che possa funzionare come chiave, il pezzo di metallo si spezza! Imprechi sottovoce, ma ormai senza uno strumento adatto non hai più speranze di aprire la porta.

Se cerchi di aprire la serratura usando una delle tue chiavi, vai al **167**.
Attenzione: non puoi tentare questa possibilità se hai già provato le tue chiavi su questa porta e non sei riuscito a trovare quella giusta.
Altrimenti **avanza**.

226

Tempo:5 Pti di Esp:5

Togli rapidamente di mezzo il bestione prima che abbia il tempo di suonare il corno. Dopo aver nascosto il corpo dell'Orchetto e aver pulito l'arma sull'erba, prosegui per la tua strada. **Avanza**.

227

Tempo:10 Pti di Esp:3

Un attento esame delle pareti accanto alla porta rivela una piccola infossatura, nella parete dietro uno scaffale, nascosta da varie scatole. La premi, si sente uno scatto e la porta si ritrae lentamente, fino ad aprirsi del tutto. Si intravede un atrio, e dietro ad esso una scala che si protende nel buio.
Se continui a esplorare, vai al **263**.
Altrimenti, vai al **121**.

228

Tempo:15 Pti di Esp:5

Infili l'anello al dito, non molto convinto. Dapprima ti sembra troppo grande, ma quando lo infili bene sembra restringersi e adattarsi perfettamente alla misura del tuo dito.
"Beh, senti qualcosa?" ti domanda il Mago chinandosi

verso di te con sguardo penetrante.

Sulle prime non senti nulla, poi il tuo corpo comincia ad alleggerirsi, come se potessi volare. Guardi l'anello e la tua mano sparisce! Tutto il tuo corpo è sparito!

Saruman stringe gli occhi. "Ah, sì, sei invisibile!" dice continuando a fissarti.

"Ma voi potete vedermi!"

Il vecchio Mago sorride: "Io posso vedere molte cose che sono invisibili ai più, mio giovane amico".

Mentre Saruman parla, noti che comincia a sembrare diverso. Anche lui sta diventando quasi trasparente, ma è avvolto da una morbida luce multicolore. Poi cominci a sentire freddo, come se ti trovassi in una grotta umida. La sensazione continua e una specie di torpore si impadronisce del tuo corpo.

"Parla!" ordina Saruman. "Che cosa vedi?"

Sui tuoi occhi è calata una fitta nebbia e tutto sembra immerso nell'ombra. Poi in lontananza compare una luce rossa; si avvicina, lampeggia qua e là, come se stesse cercando....*sta cercando me!* pensi improvvisamente. Si avvicina sempre più, e ora puoi vedere che si tratta di un grande occhio...un grande occhio privo di palpebre, cerchiato di fuoco, con la pupilla simile a quella di un serpente...."Sauron! Sauron mi sta cercando!" L'occhio si fa sempre più vicino... sempre più vicino...

"Dammelo!" Improvvisamente ritorna la luce. Giaci a terra in un bagno di sudore. Saruman è in piedi accanto a te, con una strana espressione sul viso. Ira? Paura? È difficile dirlo. Ti ha tolto l'anello dal dito e ti chiede, incurante dello stato in cui ti trovi: "Che cosa hai visto?"

"Ho visto...ho visto un occhio rosso che mi stava cercando!" balbetti.

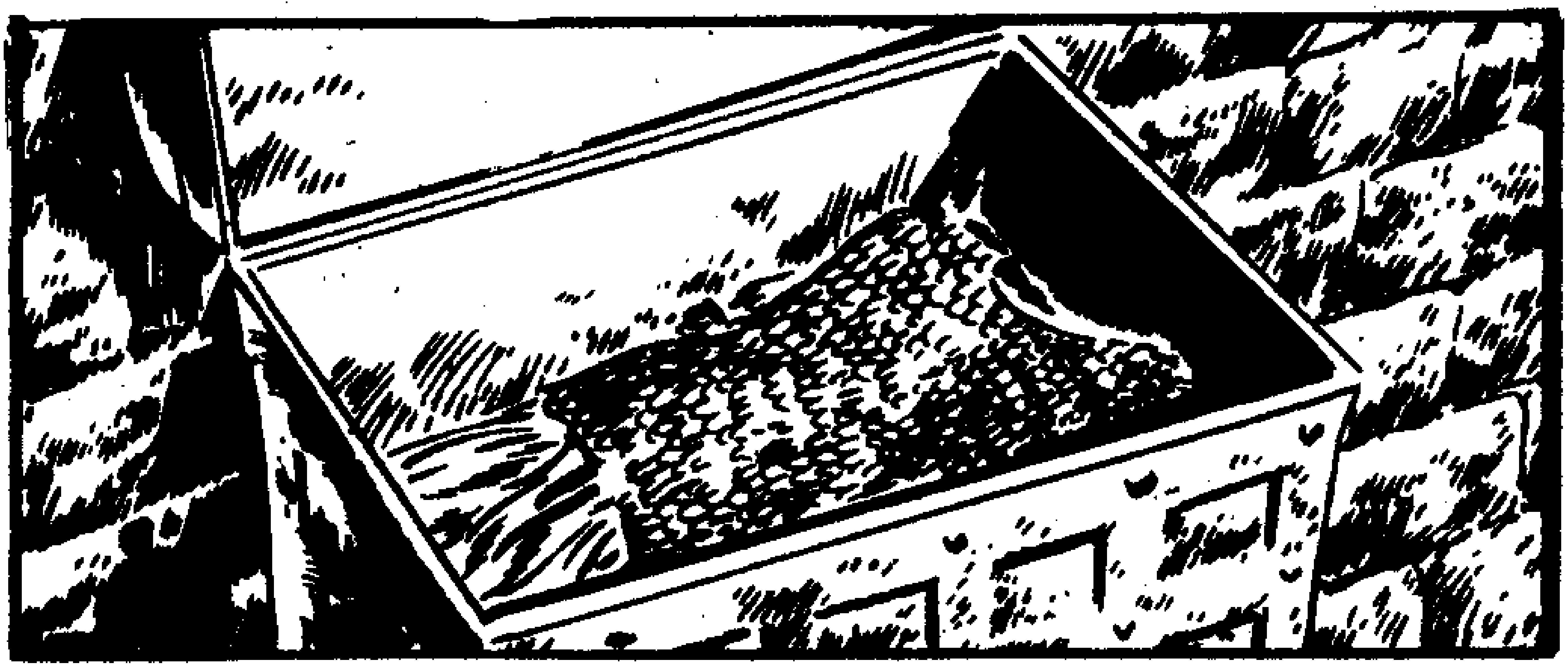
Il Mago fa un giro su se stesso, tra gli svolazzi del suo mantello. "Maledizione! Vuol dire che tutti gli anelli sono legati? Davvero lui li domina tutti?"

Saruman guarda fisso nel vuoto; sembra ignorarti. Terrorizzato e confuso da quanto è accaduto decidi di andartene finché sei in tempo.
Riporta l'**Indizio I. Avanza.**

229

Tempo:10

Mentre ti avvicini alla casa scruti il cielo notturno: sei molto in ritardo! Sperando che il messaggero non se ne sia già andato, cerchi qualche traccia della sua presenza.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-8, vai al **106**.
Se ottieni 9-12, vai al **132**.



230

Tempo:5 Pti di Esp:2

Fronteggiate insieme i tre Orchetti. L'Elfo attacca il capo, lasciandoti solo contro gli altri due:

(**Orchetto 1**	BO:1	BD:0	Re:13)
(**Orchetto 2**	BO:0	BD:1	Re:12)

Se sconfiggi un Orchetto (scegli quello che preferisci) vai al **336**.
Se invece vieni sconfitto, vai al **178**.

231

Tempo:5

Esci nell'atrio proprio mentre una delle sentinelle si sta guardando alle spalle. "Guarda, l'apprendista è scappato! Prendiamolo!" grida, e subito ti inseguono giù per le scale. Non puoi scappare all'interno di Orthanc. Vai al **414**.

232

Tempo:10

Lotti disperatamente, ma la morsa si stringe ancora, sempre più dolorosamente. "Non opporre resistenza!" ti sibila all'orecchio la voce, "Stai facendo rumore e tra poco gli Orchetti saranno qui...ecco, è troppo tardi!"

In quell'istante tre Orchetti spuntano da una curva del sentiero e vi individuano immediatamente.

"Ecco il traditore!" grida uno nella rozza lingua degli Orchetti.

"Ormai è fatta!" esclama il tuo avversario mentre ti libera. "Immagino che adesso devo fidarmi di te".

Sei libero, e quando ti volti ti trovi faccia a faccia con un Elfo dall'aria molto giovane, anche se, come tutti gli Elfi, potrebbe avere praticamente qualunque età. Indossa una tunica e dei calzoni di un tessuto grigio luminescente, con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle. I suoi lunghi capelli sono di un castano chiaro, gli occhi sono grigi e la pelle pura e chiara, quasi luminosa nella penombra. L'Elfo ha con sé un lungo arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano tira fuori un coltello.

"Beh, non startene lì impalato! Sono sicuro che non sei amico di questi bestioni!"

D'un tratto capisci che questo Elfo è proprio il messaggero che aspettavi.

Entra in azione.
Se riesci a fuggire, vai al **142**.
Se invece rimani con l'Elfo e combatti contro gli Orchetti, vai al **447**.

233
Tempo:5

Due paia di occhi rossastri ti compaiono davanti all'improvviso, e prima che tu abbia il tempo di reagire due enormi Warg balzano fuori dalla coltre di nebbia! Sono i lupi da combattimento di Saruman; probabilmente erano sulle tue tracce già da un po'. Non puoi fuggire né fuggire di nascosto; sei costretto a combattere.

(Warg 1	BO:1	BD:2	Re:15)
(Warg 2	BO:3	BD:0	Re:19)

Se sconfiggi i Warg, vai al **288**.
Se i Warg sconfiggono te, vai al **294**.

234
Tempo:20

Il Laboratorio è vuoto. Lo ispezioni a fondo in cerca di qualcosa di interessante, ma senza risultati. Molti strumenti nella zona riservata ai metalli sono curiosi, ma non sai a che cosa possano servire. **Avanza** al **S17**.

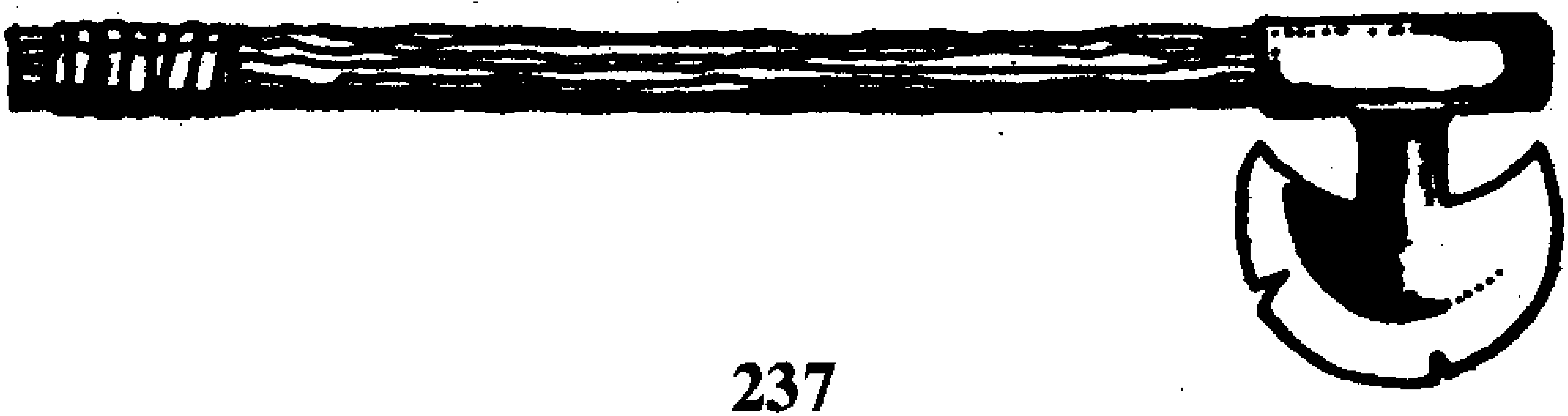
235
Tempo:20

Anche se la tua ricerca è intralciata dalla presenza del Mago riesci ad essere abbastanza accurato, ma non scopri nessun segreto.
Se cerchi un libro, vai al **187**.
Se te ne vai (da qualunque porta), **avanza**.

236

Tempo:0

Non riesci a frenare il tuo istinto di fuga, così abbandoni precipitosamente la camera da letto di Saruman.
Avanza al **S16**.



237

Tempo:5

Dopo aver camminato nervosamente attorno all'obelisco per cinque minuti cominci a preoccuparti. È il giorno giusto? Naturalmente sì, lo è, ma l'idea continua a tormentarti. *Forse è successo qualcosa al messaggero?*
Poi d'un tratto ti senti afferrare da dietro e una mano molto forte ti tappa la bocca. Una voce suadente ti sussurra all'orecchio: "Non fare il minimo rumore! Rispondi alle mie domande con un cenno del capo. Hai capito?"
Annuisci e senti allentare leggermente la presa.
Se cerchi di liberarti, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus Generico.
Se ottieni 2-8, vai al **238**.
Se ottieni 9-12, vai al **242**.
Se fai come ti è stato detto, vai al **483**.

238

Tempo:5

Lotti con tutte le tue forze, ma la morsa si stringe ancora, sempre più dolorosamente. "Non fare resistenza!" ti sibila all'orecchio la voce, "Stai facendo rumore e tra poco gli

Orchetti saranno qui...ecco, è troppo tardi!"

In quel momento tre Orchetti spuntano da un cespuglio e vi individuano immediatamente, mentre siete avvinghiati.

"Ecco il traditore!" grida uno nella rozza lingua degli Orchetti.

"Ormai ci siamo!" esclama il tuo avversario mentre ti libera. "Immagino che ora devo fidarmi di te".

Sei libero, e quando ti volti ti trovi faccia a faccia con un Elfo dall'aria molto giovanile, anche se, come tutti gli Elfi, potrebbe avere praticamente qualunque età. Indossa una tunica e dei calzoni di un tessuto grigio luminescente, con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle. I suoi lunghi capelli sono di color castano chiaro, gli occhi sono grigi e la pelle pura e chiara, quasi luminosa nella luce scarsa. L'Elfo ha con sé un lungo arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano tira fuori un coltello.

"Beh, non startene lì impalato! Sono sicuro che non sei in buoni rapporti con questi bestioni!"

D'un tratto capisci che questo Elfo è probabilmente il messaggero che aspettavi.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **243**.

Se invece rimani con l'Elfo e combatti contro gli Orchetti, vai al **244**.

239

Tempo:5

Aspetti vicino alla porta che le sentinelle entrino; infatti quelle ti passano davanti ed entrano nella stanza, lamentandosi della loro triste condizione. Allora esci dalla porta senza far rumore e vai nella Sala d'Ingresso (**T4**).

Avanza.

240
Tempo:Speciale

Vieni gettato nella tua stanza, legato e imbavagliato; tutto il tuo equipaggiamento è stato confiscato e senti lo scatto della serratura mentre viene chiusa a chiave. Fuori è buio; devi riuscire a scappare presto se vuoi arrivare all'appuntamento. Rifletti sul da farsi, scoraggiato.

Attenzione: d'ora in poi prendi accuratamente nota del tempo. Mancano tre ore (180 minuti) al tuo appuntamento.

Riporta l'**Indizio H**.

Se cerchi di liberarti, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-6, vai al **444**.

Se ottieni 7-12, vai al **268**.

Se decidi di aspettare, sperando che Saruman ti perdoni, vai al **399**.

241
Tempo:5

Lotti con tutte le tue forze, ma la morsa si fa ancora più stretta e dolorosa. "Non opporre resistenza! Stai facendo rumore e gli Orchetti sono vicini".

Capisci che è inutile continuare a lottare e lasci perdere.

"Così va molto meglio. Dunque, sei l'apprendista di Saruman, vero?" Annuisci.

"È tutto quello che volevo sapere" risponde l'altro, lasciandoti andare. Ti volti e ti trovi faccia a faccia con un Elfo dall'aria molto giovanile, vestito con una tunica e dei calzoni di un tessuto grigio luminescente e un mantello della stessa stoffa buttato sulle spalle.

"Sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro" sorride porgendoti la mano.

Non puoi fare a meno di domandarti se non si tratti di un altro degli inganni di Saruman; e se fosse il Mago in uno dei suoi travestimenti? O se si trattasse di un'altra trappola per farti confessare i tuoi piani? Però l'Elfo (o chiunque esso sia) avrebbe già potuto ucciderti, quando ti ha immobilizzato.

Attenzione: non puoi scappare.

Se credi all'Elfo, vai al **207**.

Se invece lo attacchi, vai al **359**.

242

Tempo:5 Pti di Esp:1

Con uno strappo improvviso ti liberi dal tuo avversario e ti volti: ti trovi faccia a faccia con un giovanissimo Elfo (ma tutti gli Elfi sembrano giovani, anche quelli che sono più vecchi delle foreste in cui abitano). È vestito con una tunica e dei calzoni di un tessuto grigio luminescente, e con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle.

"Beh, sei più agile di quanto mi aspettassi!"

Stai per rispondere quando l'Elfo alza una mano in segno di silenzio; fa un cenno, come se stesse in ascolto, ma tu non senti niente. Poi, proprio quando riprende a parlare, senti una voce d'Orchetto. Prima che riusciate a nascondervi tre enormi Orchetti compaiono al margine della radura.

L'Elfo ha un grande arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano estrae solo un piccolo coltello. "Beh, difenditi!" esclama. "Sono sicuro che non sei amico di questi bestioni!"

Improvvisamente capisci che questo nobile Elfo è probabilmente il messaggero che stavi aspettando.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **243**.

Se rimani con l'Elfo e combatti gli Orchetti, vai al **244**.

243

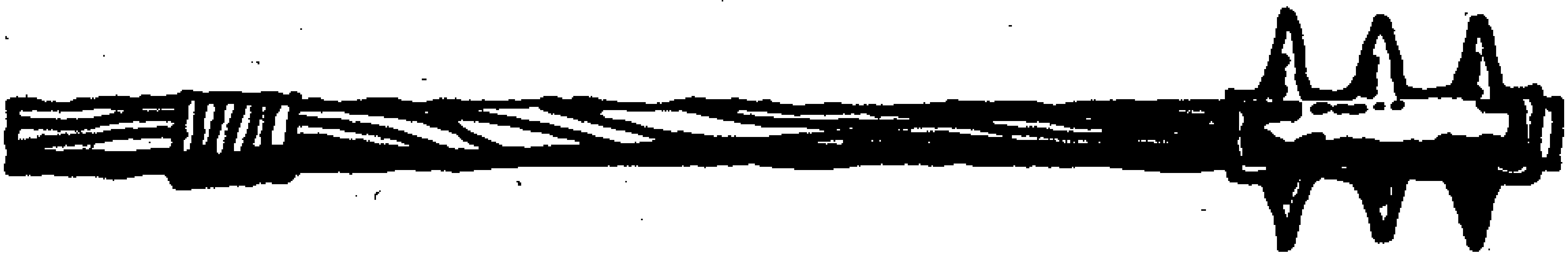
Tempo:10

Preso dal panico corri via senza guardare indietro, fin quando non sei ben lontano. *Che cosa ho fatto?*, ti chiedi. E se quello era davvero il messaggero degli Elfi, e non può battere gli Orchetti da solo? Ritorni indietro per vedere che cosa è successo, con molta circospezione.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-5, vai al **270**.

Se ottieni 6-12, vai al **275**.



244

Tempo:5 Pti di Esp:2

Fronteggiate insieme i tre Orchetti. L'Elfo attacca il capo, lasciandoti scegliere tra gli altri due:

(**Orchetto 2** BO:1 BD:0 Re:13)
(**Orchetto 3** BO:0 BD:1 Re:12)

Se sconfiggi un Orchetto (scegli quello che preferisci) vai al **250**.

Se sei sconfitto da un Orchetto, vai al **251**.

245

Tempo:5

La Dispensa è molto buia, come prima. Alla tua destra e alla tua sinistra ci sono scaffali su scaffali pieni di provviste.

Attenzione: non puoi esplorare la Dispensa se lo hai già fatto.

Se stai sfuggendo a Saruman, vai al **383**.
Se hai riportato l'**Indizio K**, vai al **284**.
Se esplori la Dispensa, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-10, vai al **316**.
Se ottieni 11-12, vai al **357**.
Altrimenti **avanza**.

246

Tempo:5 Pti di Esp:1

Attraversi la Biblioteca cercando di non farti notare. Arrivi all'altra porta, a quanto pare senza che ti abbia visto nessuno! **Avanza**.

247

Tempo:5

Pur sapendo di correre un rischio decidi di restare allo scoperto fuori dalla casa, per poter vedere meglio e far capire al messaggero che sei qui.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **417**.
Se ottieni 6-12, vai al **342**.

248

Tempo:60 Pti di Esp:15

Le luci all'interno della sfera si fanno sempre più intense e cominciano a volteggiare come stelle multicolori nel cielo notturno. Il movimento è così improvviso che resti senza fiato. Poi la sfera si rischiara e mostra una scena incredibile: tu che ti libri nell'aria al di sopra di Orthanc! Sotto di te si vede tutta Isengard: quattro strade si dirigono a nord, a sud, a est e a ovest. Quasi tutti gli alberi sono stati abbattuti per permettere la pavimentazione e la costruzione di fornaci. È evidente che Saruman si sta preparando per la guerra.

"Dobbiamo essere pronti a difenderci, se le cose dovessero andare male nella lotta contro il Signore di Mordor" ti aveva detto il Mago qualche mese fa. Non gli avevi fatto altre domande, perché naturalmente la sua saggezza è molto superiore alla tua.

Improvvisamente la grande sfera si oscura di nuovo, ma solo per un istante. Subito dopo mostra una valle profondamente incavata, di un verde brillante in una mattina di sole. In fondo alla valle c'è una grande casa di pietra e legno. Improvvisamente ti trovi all'interno della casa, in un corridoio davanti a una porta di quercia che si spalanca e rivela una stanza riccamente arredata, dove è raccolto un gruppo di persone importanti. Alcune le conosci, altre invece non le hai mai viste prima, ma la tua mente riesce a ricordarsi i nomi. C'è anche Saruman, seduto impettito su una sedia dall'alto schienale, che lancia strane occhiate da sotto le sue folte sopracciglia. C'è anche una bellissima donna, molto alta, con degli splendidi capelli biondi. Non può essere che Galadriel, la Regina degli Elfi di Lórien. C'è anche il vecchio e saggio Elrond, che dimostra la sua incredibile età solo dalla saggezza che traspare dal suo sguardo, come tutti gli Elfi. Non hai dubbi: quella a cui stai assistendo è una riunione del Consiglio Bianco, lontanissima sia nel tempo che nello spazio. I Palantíri sono davvero degli oggetti magnifici!

Mentre stai guardando, Galadriel prende la parola con grazia, anche se tu non puoi sentire alcun suono. Poi Saruman si alza improvvisamente in piedi e risponde. Hai l'impressione che sia violentemente in disaccordo. Nel frattempo Gandalf è seduto in un angolo con una delle sue lunghe pipe, sbuffando anelli di fumo che sembrano ristagnare sul capo di Saruman.

1

La pietra si oscura ancora una volta, poi si riaccende con un forte bagliore. Puoi vedere in miniatura, ma molto chiaramente, un allegro salotto in cui c'è un vecchio con un cappello a punta chino sul fuoco del camino. È di nuovo Gandalf! Sta conversando con un ometto molto robusto, ma, come prima, non riesci a sentire nulla. Improvvisamente Gandalf mette la mano nel fuoco e ne estrae un piccolo anello d'oro!

La visione cambia ancora: questa volta è all'aperto, di notte, in una lunga strada tortuosa. Mentre osservi la scena sei colto da una sensazione di angoscia, come se sapessi che tra poco sarai preso da un terrore inspiegabile. Poi su una collina in lontananza compaiono nove cavalieri vestiti di nero su destrieri neri; sembrano avere una gran fretta, ed essere alla ricerca di qualcosa. E hai la sgradevole sensazione che stiano cercando proprio te!

Vai al **156**.

249

Tempo:15

L'atmosfera nella sala è carica di una strana energia. Sei come pietrificato, e hai lo sguardo fisso su Saruman che è intento a guardare la sfera luminosa; il suo viso riflette una dopo l'altra espressioni differenti: preoccupazione, ira, paura. Lo senti mormorare: "Sì, capisco. Le cose procedono come previsto, Sauron".

Il mio maestro è un alleato del Signore Tenebroso!, pensi con orrore. Questa scoperta è più terribile di tutti i tuoi peggiori timori. Il Consiglio Bianco dev'essere avvertito immediatamente!

Riporta l'**Indizio M.**

Se ti trattieni ancora un po' per saperne di più, vai al **279**.

Se invece te ne vai, vai al **420**.

250

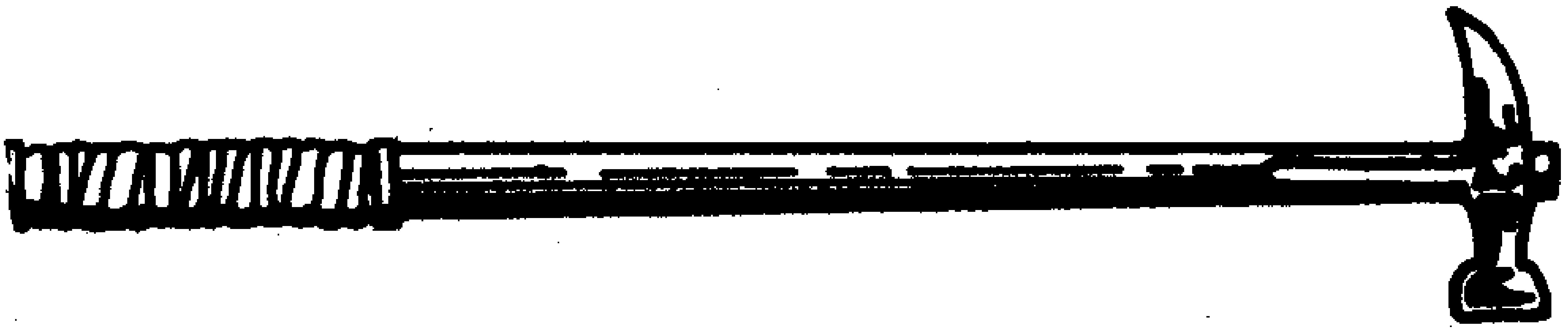
Tempo:5 Pti di Esp:10

Con un'abile mossa elimini senza sforzo il tuo lento ma temibile avversario. Un attimo dopo l'Elfo, che si è già sbarazzato del capo, mette fuori combattimento l'ultimo Orchetto. Si volta verso di te con un sorriso e ti porge la mano. "Sono Carnil, inviato della Signora del Bosco D'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?"
Vai al **282**.

251

Tempo:0

Combatti con tutta la tua forza e abilità, ma l'Orchetto è troppo forte. Con un colpo potente ti atterra e ti disarma. Poi solleva la scimitarra per finirti, mentre i suoi occhi ti fissano con una luce malvagia.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-5, vai al **256**.
Se ottieni 6-12, vai al **267**.



252

Tempo:5

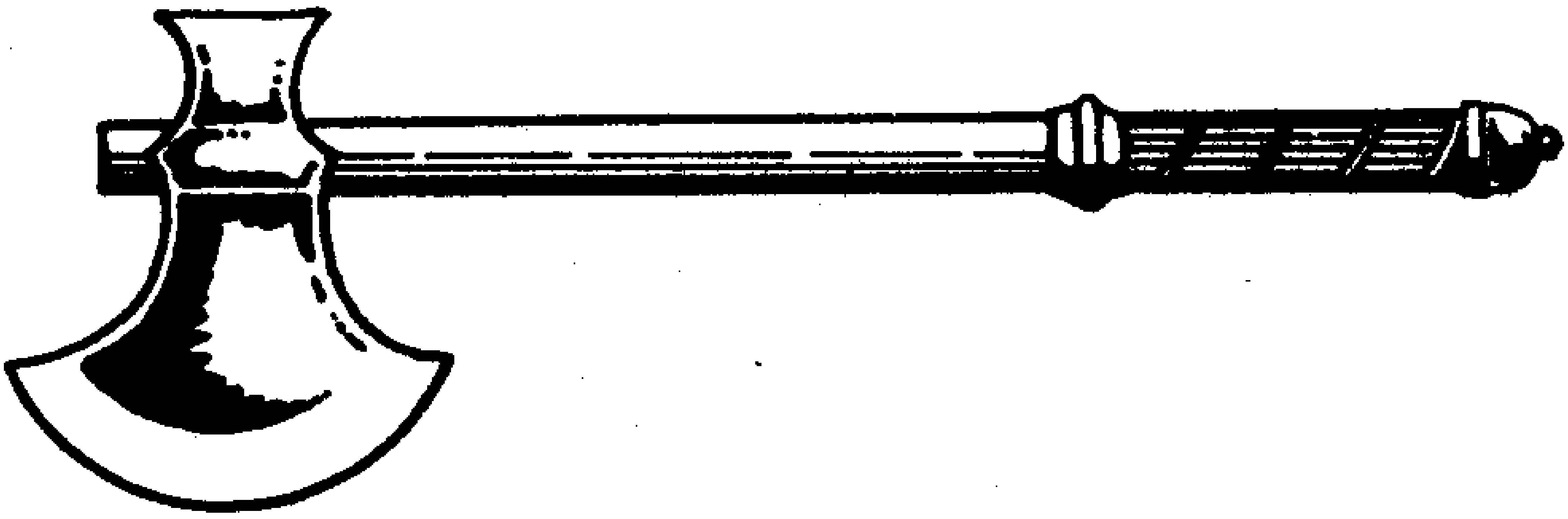
L'enorme lupo spicca un salto: sei colto di sorpresa! Non puoi scappare!
(Lupo BO:1 BD:1 Re:20)
Se sconfiggi il lupo, vai al **175**.
Se invece sei sconfitto dal lupo, vai al **177**.

253

Tempo:5

"Davvero, Maestro, non posso accettare un simile oggetto di potere. Ho paura!" Ti schermisci, consapevole di mentire.

Saruman ti fissa a lungo, poi dice: "Molto bene. Va nella tua stanza a studiare, me ne ricorderò!" I suoi occhi sembrano di fuoco mentre ti parla. Non ti resta che andartene dal Laboratorio. **Avanza.**



254

Tempo:0 Pti di Esp:150

Combatti come mai prima d'ora, con un'abilità che nemmeno sapevi di avere. Ma il Mago è uno spadaccino abile e veloce. A un certo punto ti si apre un varco e sferri un colpo, facendo cadere a Saruman la spada di mano! Il vecchio indietreggia barcollando, colto di sorpresa dal tuo attacco. I suoi occhi scuri bruciano d'ira e il suo bastone comincia a illuminarsi. "Come osi! Non avrò nessuna pietà la prossima volta!"

Un'improvvisa raffica di vento avvolge le sue vesti color dell'arcobaleno, e un attimo dopo il Mago è scomparso! È successo l'incredibile! *Perché non mi ha ucciso?* ti domandi, ma decidi di non perdere altro tempo a interrogarti sulla tua buona stella. Nonostante l'esaltazione per la vittoria, riesci ugualmente a procedere nella direzione giusta. **Avanza.**

255

Tempo:5

Sbirciando attraverso una fessura riesci a vedere il Mago seduto al suo scrittoio, intento a scrivere in un grosso volume. *Beh, almeno so dov'è* pensi. Ovviamente non puoi andare in quella direzione.

Se decidi di andare nella Sala dei Ricevimenti, vai al **378**.

Se ritorni alla tua stanza e decidi di attendere un atto di pietà di Saruman, vai al **399**.

256

Tempo:0

Purtroppo l'Elfo non riesce a sconfiggere il suo avversario e a venirti in aiuto in tempo. L'ultima cosa che vedi è la lama della scimitarra che ti piomba sul collo.

La tua missione e la tua vita finiscono tragicamente qui.

Fine

257

Tempo:0

"Maestro, non posso accettare un dono così prezioso!" dici cercando di apparire il più sincero possibile. "È più di quanto merito!"

"Sciocchezze, figliolo! Insisto! Infila l'anello al dito!"

È evidente che non sarà facile convincere Saruman.

Attenzione: non puoi scappare all'interno del Laboratorio.

Se infili l'anello al dito, vai al **228**.

Se ti rifiuti di infilarlo, vai al **253**.

Se attacchi il Mago, vai al **344**.

258

Tempo:5

Sì! Ecco la luce: finalmente riesci a vedere qualcosa. A destra e a sinistra ci sono file di scaffali pieni di provviste, avvolti nella semioscurità.

Entra in azione.

Se te ne vai, **avanza.**

Se esplori ancora la Dispensa, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-8, vai al **316**.

Se ottieni 9-12, vai al **357**.

259

Tempo:5 Pti di Esp:5

Soddisfatto della tua scoperta rimetti le scatole al loro posto, cercando di lasciarle come le avevi trovate.

Riporta l'**Indizio C.**

Se esamini le casse nelle nicchie, vai al **436**.

Altrimenti **avanza.**

260

Tempo:5

Ti infili rapidamente in tasca il biglietto scribacchiato, e un attimo dopo appare alla porta la testa incappucciata di Saruman. Un sorriso malvagio compare subito sulle sue labbra.

"Bene, mio giovane amico!" dice con la sua voce calda e suadente. "Sono sorpreso di vederti sul tetto a quest'ora. Stai studiando le stelle, naturalmente! Molto bene". Per un po' resta immobile a guardare il cielo.

Riesci a controllare il tuo tremito, ma non puoi fare a meno di notare che gli abiti di Saruman non sembrano bianchi alla luce della luna: mentre la brezza notturna li agita, infatti, ti sembra che cambino continuamente colore.

Il Mago riprende a parlare, dapprima tra sé e sé. "La vista non è proprio ideale con la luna piena, ma si possono ancora distinguere molte costellazioni". Poi si volta verso di te: il suo sguardo penetrante sembra conficcarsi nel tuo cuore che batte affannosamente.

"Credo che adesso rientrerò. Buonanotte!" Si volta e scompare con un fruscio di vesti. Respiri profondamente e ti accorgi di aver trattenuto il fiato per tutto questo tempo. Attendi un minuto, per rimetterti in sesto, e tiri fuori il biglietto per terminarlo. Vai al **452**.

261

Tempo:un giorno

Per il resto della notte, e per gran parte del giorno seguente, te ne stai rannicchiato sulla sommità di Orthanc, intirizzito fino al midollo e sempre più affamato. Ma non ti importa molto di morire di fame; forse è preferibile a quello che potrebbe farti Saruman!

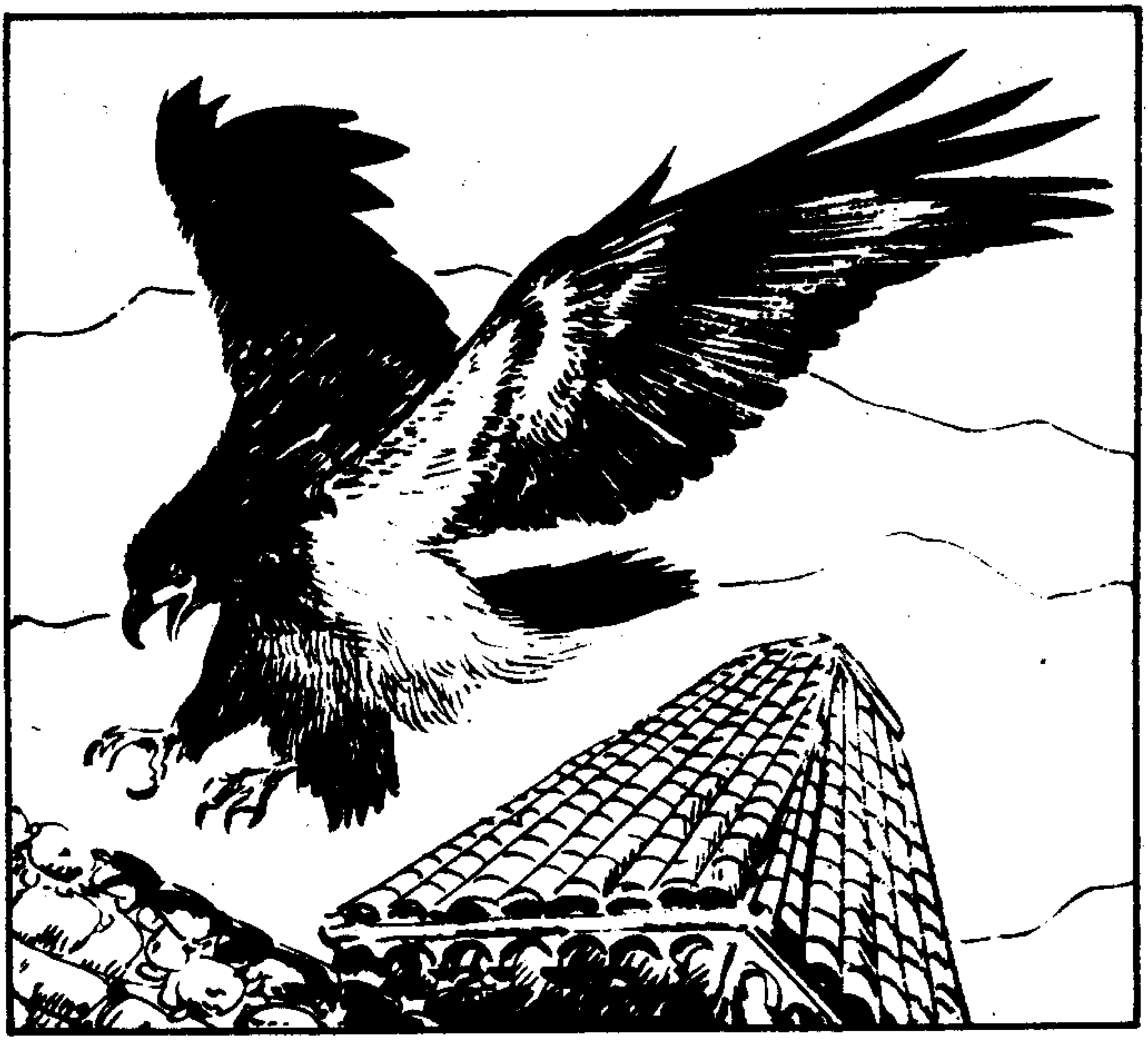
Improvvisamente un'ombra passa sulla tua testa. Guardi in alto e vedi un'enorme aquila scendere in picchiata e posarsi sul tetto. La bestia ti fissa a lungo: *Forse sto per diventare il suo prossimo pasto*, pensi.

Ma invece il grande uccello comincia a parlare: "Devi essere tu, ragazzo, perché non c'è nessun altro in giro!"

"Che cosa vuoi dire?" riesci a dire con un filo di voce.

"Sono Landroval, il Signore del Vento, e la Regina degli Elfi mi ha inviato a cercare l'apprendista che ha sconfitto Saruman in combattimento. La Regina riteneva che tu

fossi in grave pericolo. È così?"
"Se Saruman ritorna sarò sicuramente in grave pericolo, perché l'ho battuto solo per un incredibile colpo di fortuna!"
"Sì, è vero" dice il maestoso uccello, "e il Mago sarà presto di ritorno; quindi è mio dovere portarti a Lothlórien, dove potrai raccontare la tua storia alla Signora in persona". A queste parole l'aquila si leva in cielo con un gran battito d'ali e ti trasporta in volo per molte miglia.
Vai al **427**.



262

Tempo:5

L'incantesimo fallisce; la stanza è ancora molto buia.
Se ti stai nascondendo da Saruman, vai al **383**.
Se esplori ancora la Dispensa, vai al **223**.
Se te ne vai, **avanza**.

263

Tempo:30 Pti di Esp: 10

Esaminando la porta ti accorgi che ha una maniglia e un chiavistello sul lato interno: subito la chiudi alle tue spalle. Scendi con cautela le scale, appoggiandoti alla parete per maggior sicurezza. È buio e umido, e la luce fioca crea giochi di ombre sul soffitto.

Dopo settanta scalini c'è un pianerottolo, poi la scala continua a scendere. Prima di raggiungere il fondo conti duecentodieci stretti scalini. Pensi di trovarti molto a valle della pianura di Isengard, ad est, e speri che questa galleria non si incontri con una delle fucine sotterranee dove gli Orchetti lavorano i metalli. La galleria però sembra molto più antica, come se fosse stata costruita ben prima che Saruman cominciasse i suoi "miglioramenti" alla Città.

La galleria continua dritta come una freccia, sormontata da agili archi acuti ogni pochi metri. Dei sostegni per le torce sono disposti sulle pareti a intervalli regolari; fa freddo come in una grotta, e il pavimento è sporco. Non riesci a trattenere la curiosità e decidi di proseguire; a un certo punto vedi qualcosa che luccica per terra e lo raccogli. È una moneta, una moneta d'oro di Númenor! Metti in tasca il prezioso reperto e prosegui il cammino.

Dopo circa un miglio (mezzo miglio oltre le mura di Isengard) arrivi davanti a una scala che sale. Dopo duecento e ottanta scalini arrivi a una piccola stanza rotonda con le pareti di pietra grezza. Dall'altra parte della stanza, verso ovest, c'è una piccola porta ovale. Ci vuole un po' di sforzo per aprirla, ma alla fine si spalanca di colpo e tu finisci a terra come un sacco di patate.

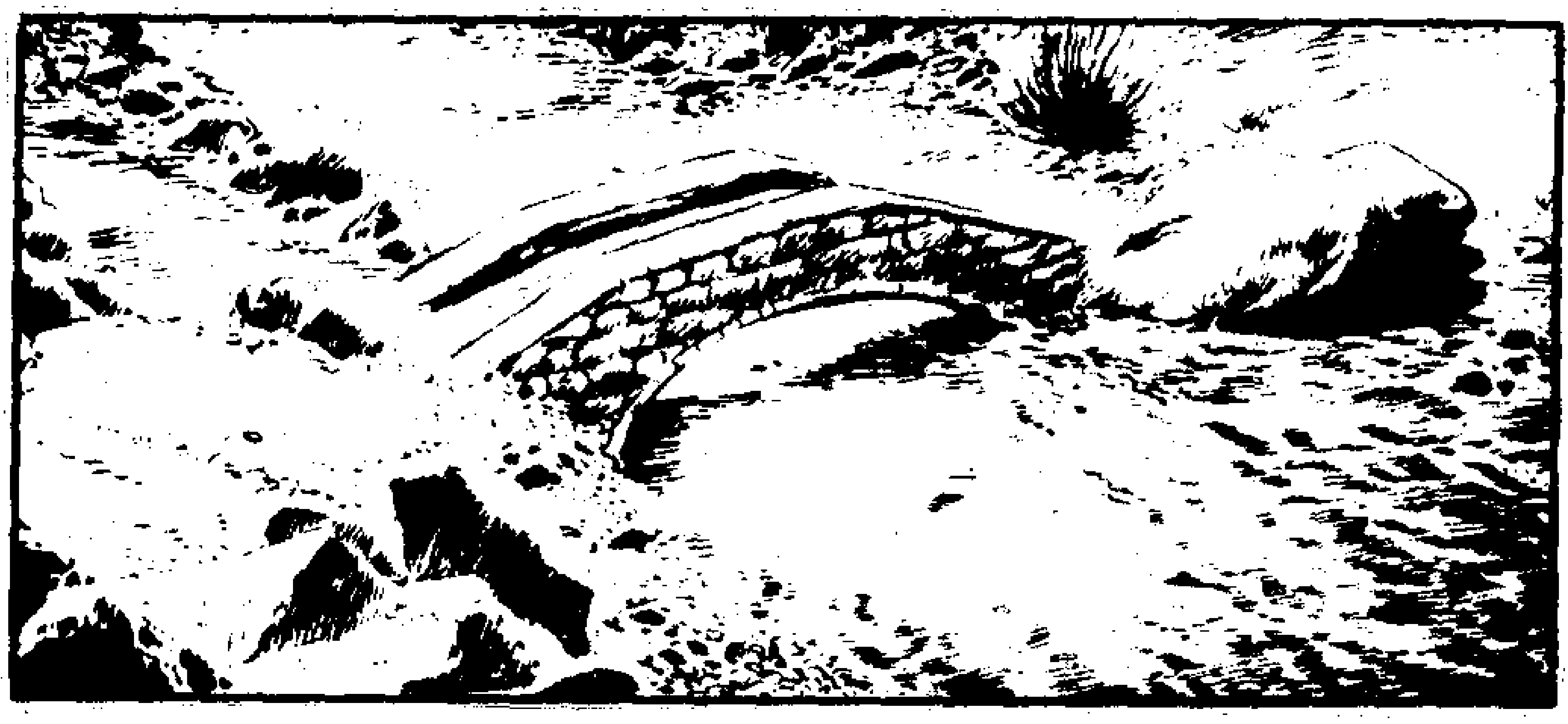
Guardi all'esterno: il terreno irregolare digrada ripido prima dell'entrata nella Valle del Mago, e in lontananza vedi la vasta distesa dell'Anello di Isengard, al cui centro,

come un'enorme scheggia nera luccicante, si erge la torre di Orthanc.
Sei fuori dai confini della Città fortificata! (Localizzazione:11A) Riporta l'**Indizio K**.
Se ritorni da dove sei venuto, vai al **394**.
Altrimenti **avanza**.

264

Tempo:10

Preso dal panico scappi via senza guardare indietro, fin quando non ti sei allontanato abbastanza. *Che cosa ho fatto?* ti chiedi. *E se quello era il messaggero degli Elfi, e non riesce a battere gli Orchetti da solo?* Facendo molta attenzione ritorni indietro per vedere che cosa è successo.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-5, vai al **455**.
Se ottieni 6-12, vai al **298**.



265

Tempo:0

Il ponte di pietra sembra deserto. L'unico suono è il gorgoglio dell'Isen che scorre sotto il ponte. Anche se non è questo il luogo di incontro stabilito con il messaggero, hai la sensazione di essere osservato. **Avanza**.

266

Tempo:5

Ti sei appena mosso quando senti dei passi sulle scale: le sentinelle notturne! *Tra poco scopriranno che non sono nella mia camera e daranno l'allarme!*

Entra in azione.

Se spicchi un salto e attacchi le sentinelle, vai al **139**.

Se aspetti che passino e cerchi di svignartela, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-5, vai al **231**.

Se ottieni 6-12, vai al **419**.

267

Tempo:5

Il sorriso malvagio del mostro si trasforma improvvisamente in un'espressione di attonita sorpresa. Un rivolo di sangue nero gli esce dalla bocca mostruosa, e un attimo dopo il bestione cade a terra, morto stecchito. Dietro di lui c'è l'Elfo: il suo pugnale gronda di nero sangue di Orchetto, e sul suo bel viso è dipinta un'espressione di disgusto.

"Devi essere l'apprendista del Mago, perché di sicuro non sei bravo a combattere" osserva seccamente. Ti aiuta a rimetterti in piedi e dice: "Io sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista del Mago Saruman?"

Regola il tuo Danno in modo che sia pari alla tua Resistenza. Vai al **282**.

268

Tempo:10 Pti di Esp:4

Sei riuscito a liberarti! Ma sfortunatamente scopri che la porta è chiusa a chiave dall'esterno.

Se cerchi di scassinare la serratura della porta, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **210**.
Se ottieni 8-12, vai al **286**.
Se hai riportato l'**Indizio J**, vai al **430**.

269

Tempo:5

Le cose si mettono male, ma impugni saldamente la tua arma e attacchi.
Attenzione: Combatti gli avversari nel seguente ordine:
(**Orchetto 1** BO:2 BD:1 Re:12)
(**Orchetto 2** BO:1 BD:0 Re:10)
(**Warg 1** BO:0 BD:1 Re:15)
(**Warg 2** BO:0 BD:1 Re:13)
Se vinci, vai al **290**.
Se perdi, vai al **158**.

270

Tempo:5

Ritorni con cautela sullo spiazzo. Ma mentre ti stai avvicinando senti la tremenda risata rauca di un Orchetto. Guardi in mezzo alla nebbia, e vedi due Orchetti chini sul corpo dell'Elfo, che giace sul marmo bianco in una pozza di sangue. Uno dei due bestioni prende brutalmente a calci il giovane, il cui corpo rotola via come un fantoccio: non c'è dubbio, purtroppo l'Elfo è morto. La tua diffidenza ha ricevuto un amaro compenso: ora la tua missione ha poche speranze di riuscita.
Puoi solo fuggire verso la frontiera di Rohan, sperando di arrivare in qualche modo a Lórien. **Avanza**.

271

Tempo:5

Preso dal panico scappi, rifugiandoti nella fitta boscaglia: aumenta il tuo Danno di 2 a causa delle spine. Presto i rumori si perdono in lontananza. **Avanza.**

272

Tempo:0

Sai dell'esistenza del passaggio segreto attraverso la Dispensa: la via di scampo più semplice sarebbe proprio quella. **Avanza** al **T6**.

273

Tempo:20

Dopo aver ispezionato la porticina e il muro intorno decidi di rinunciare, preso dalla disperazione. Non c'è modo di aprirla! Vai al **353**.

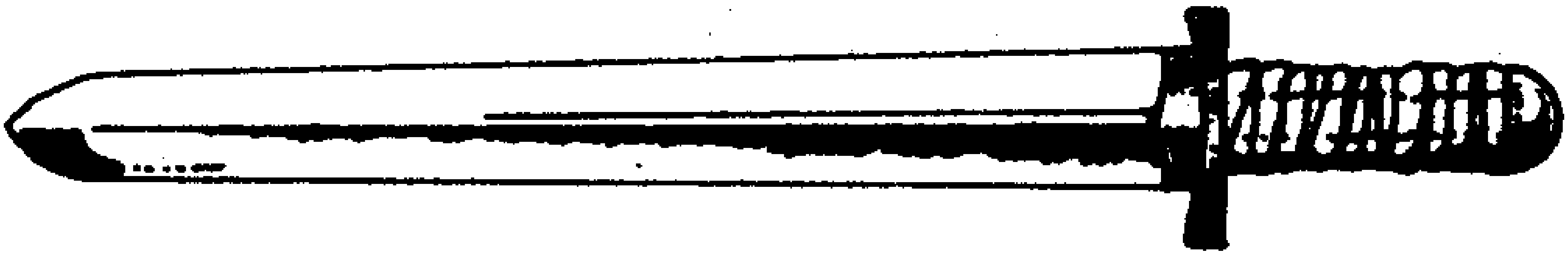
274

Tempo:5

Le sentinelle balzano in piedi quando entri, colte di sorpresa.

(**Guardia 1**	BO:1	BD:2	Re:18)
(**Guardia 2**	BO:1	BD:3	Re:13)

Se vinci, vai al **457**.
Se perdi, vai al **345**.

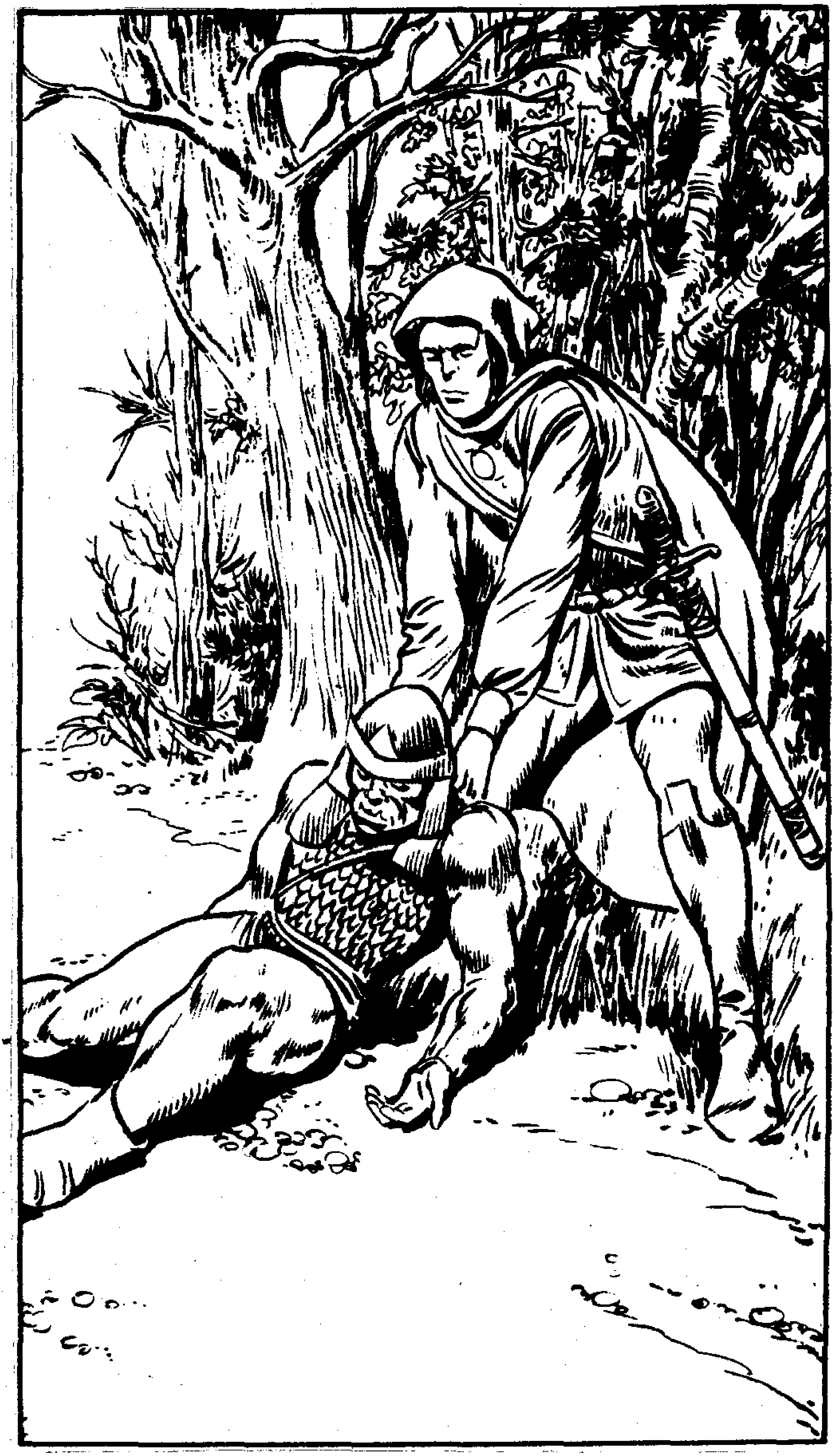


275

Tempo:10

Arrivi sul posto mentre l'Elfo, sanguinante per una ferita al braccio, trascina lentamente l'ultimo dei tre Orchetti. Li ha sconfitti tutti e tre! Imbarazzato dalla tua vigliaccheria, assumi un'espressione umile e contrita.

L'Elfo, con il coltello in mano, dice: "Tu! Sei l'apprendista di Saruman?" Annuisci. "Mi stupisce che tu abbia avuto il coraggio di mandare un simile messaggio alla Signora, e che poi abbia paura di qualche Orchetto! L'ultimo mi ha colpito al braccio." Sembra piuttosto irritato con te, ma preferiresti che fosse davvero arrabbiato così da poterti sentire meno in colpa. Cominci a raccontare la tua storia: "Sì, sono io l'apprendista e ho molte cose da rivelare. Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!" L'Elfo fruga nella sua sacca con espressione corrucciata. Ne tira fuori una pezza di panno con cui si fascia il braccio, poi si alza in piedi con un movimento aggraziato. "Ti accompagnerò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamo!"



Servendosi della sua conoscenza dei boschi, Carnil elude la sorveglianza degli Orchetti e ti conduce nella foresta orientale e finalmente fuori del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

276

Tempo:90

Fai di tutto per liberarti, ma riesci solo a tagliarti le mani perché le manette sono troppo strette. Passa circa un'ora, durante la quale non ti viene in mente nessuna via d'uscita. Poi senti aprire la porta: entrano due Orchetti. Uno dei due bestioni sguaina la spada ricurva e viene verso di te. L'ultimo ricordo che hai è quello della lama che luccica mentre scende rapida sul tuo collo.
Sei morto: la tua missione finisce tragicamente qui.
Fine

277

Tempo:10

Quando senti avvicinarsi le voci delle sentinelle di Saruman, ti rannicchi tremante sotto una pila di sacchi. Ma improvvisamente i sacchi vengono portati via! Due soldati che indossano la divisa delle Guardie di Orthanc ti piombano addosso e ti ordinano di arrenderti.
Se combatti, vai al **318**.
Se cerchi di scappare, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Corsa.
Se ottieni 2-9, vai al **318**.
Se ottieni 10-12, vai al **441**.
Se invece ti arrendi, vai al **477**.

278

Tempo:5

L'Elfo, alto e forte, è un formidabile avversario.
(**Elfo** BO:4 BD:5 Re:40)
Se vinci, vai al **397**.
Se invece perdi, vai al **165**.

279

Tempo:10

Rimani nell'ombra ancora per qualche minuto, ma Saruman non dice niente. Improvvisamente, prima che tu ti muova, la sfera si oscura e il Mago solleva lo sguardo: i suoi occhi neri ti individuano subito. "Che stai facendo, mio giovane amico?" La sua voce è quella di un uomo provato, la cui fiducia è stata tradita.

Ti vergogni di ciò che hai fatto. *Come posso spiare il mio maestro?* pensi. Il misterioso potere della voce di Saruman si sta impadronendo di te, anche se in fondo alla tua mente sai che è d'accordo con il Signore Tenebroso!

"Immagino che ora non posso più fidarmi nemmeno di te, che sei stato il mio fidato apprendista. Sono sicuro che hai già visto troppo, anche se sei appena arrivato." Il Mago si alza e con uno scatto improvviso ti afferra violentemente il braccio. La sua voce si fa improvvisamente fredda come l'acciaio quando ti dice: "Resterai confinato nella tua stanza finché non avrò deciso cosa fare di te." Un attimo dopo sei avvolto dalle tenebre, e per molto tempo non ricordi più nulla. Vai al **345**.

280

Tempo:0

Si ritrae confusa, quando la sfiori passando. Parlerà?
Avanza.

281

Tempo:5

La pianta è molto forte e resistente, e i suoi lunghi viticci cercano di stritolarti nelle loro spire. Non puoi scappare.

(**Pianta** BO:0 BD:2 Re:20)

Se vinci , vai al **387**.

Se perdi, vai al **162**.

282

Tempo:10

"Sono proprio l'apprendista di Saruman, e ho molte cose da rivelare! Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!"

Il giovane Elfo assume un'espressione preoccupata quando lo informi del tradimento di Saruman. "Sì, è proprio come temeva la Signora. Ti sarà grata se le dirai tutto quello che hai da rivelarle; ora però dobbiamo andarcene in fretta da questa valle maledetta!"

Grazie alla sua ottima conoscenza dei boschi, Carnil elude la sorveglianza degli Orchetti di guardia; ti conduce prima nella foresta orientale, e finalmente fuori del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

283

Tempo:15 Pti di Esp:2

Un attimo dopo l'impulso di fuggire è svanito, e hai la netta sensazione che fosse di natura magica. Dopo tanta angoscia, però, la stanza in sé ti lascia un po'deluso. In un angolo di fronte alla porta c'è un grande letto, circondato da quattro colonnine di legno scolpito che sostengono un baldacchino e delle tende di pesante velluto blu. Vedi anche armadi e cassettoni, ma non sembra esserci nulla di misterioso. Ad ogni modo c'è sempre la porta che

dà nello studio di Saruman!
Se entri nello studio del Mago, **avanza** al **W13**.
Altrimenti **avanza** al **S16**.

284

Tempo:5

Ti precipiti in fondo alla stanza: la porticina segreta sembra esser rimasta tale e quale, da quando eri qui l'ultima volta. Vai al **192**.

285

Tempo:5

Aspetti accanto alla porta che le sentinelle passino oltre, ma improvvisamente quelle si voltano e ti vedono!
"Fermati, apprendista!" grida una sguainando la spada.
Entra in azione.
Se riesci a scappare, vai al **441**.
Se combatti, vai al **318**.
Altrimenti puoi arrenderti: in tal caso vai al **477**.

286

Tempo:10 Pti di Esp:5

Dopo alcuni interminabili minuti passati ad armeggiare e a spingere sei finalmente ricompensato: il chiavistello di ferro scorre...sei libero! Spalanchi la porta: non ci sono sentinelle. Prendi rapidamente un mantello dall'armadio e ti prepari a lasciare Orthanc, che è stata la tua casa per tanti anni. Scendi le scale semibuie come un'ombra.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-4, vai al **266**.
Se ottieni 5-12, vai al **326**.

287

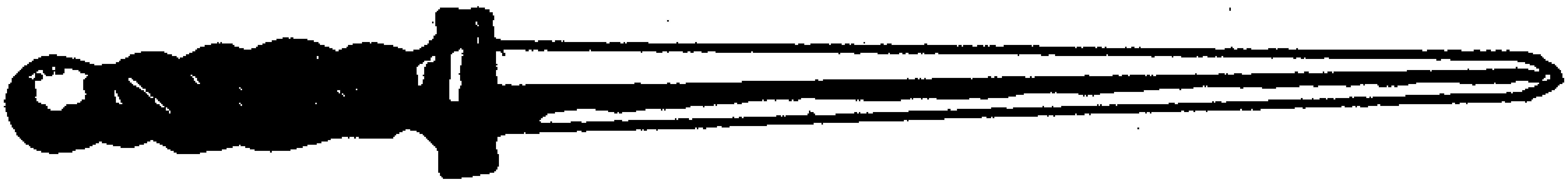
Tempo:5

Benché le sentinelle si fossero già insospettite, il tuo attacco le coglie di sorpresa. Non puoi scappare.
(**Guardia 1** BO:1 BD:2 Re:12)
(**Guardia 2** BO:1 BD:3 Re:16)
Se vinci, vai al **457**.
Se perdi vai al **345**.

288

Tempo:5 Pti di Esp:12

I Warg giacciono immobili a terra. *Spero che il rumore non abbia richiamato altri servitori di Saruman*, pensi trattenendo il respiro. Vai al **237**.



289

Tempo:10

I tuoi sforzi per aprire la serratura non danno nessun risultato. O si tratta di un meccanismo troppo complicato, oppure gli ingranaggi sono corrosi dalla ruggine e rovinati da lunghi anni di abbandono.
Se hai già provato con le tue chiavi di Orthanc, non puoi ritentare.
Se provi a usare le tue chiavi di Orthanc, **lancia i dadi**.
Se ottieni 2-9, vai al **489**.
Se ottieni 10-12, vai al **130**.
Altrimenti **avanza**.

290

Tempo:5 Pti di Esp:45

I nemici giacciono sanguinanti ai tuoi piedi: hai sconfitto i guerrieri di Saruman! Ti senti il sangue andare a fuoco nelle vene e prosegui il tuo viaggio. **Avanza.**

291

Tempo:5

Ti affretti a spiegare con voce tremante che è stato tutto uno sbaglio e che sei molto dispiaciuto. Carnil, sensibile e saggio come tutti gli Elfi, si rende conto che si è trattato solo di uno sciocco errore. "Ora dimentichiamoci di questo incidente e proseguiamo. Ti accompagnerò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamo!" Si mette in marcia e ti fa cenno di seguirlo: l'Elfo Carnil ti conduce attraverso la foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144.**

292

Tempo:0 Pti di Esp:30

Grazie a un tuo abile colpo lo Spettro si accascia ai tuoi piedi: ora è soltanto un mucchietto di ossa impolverate e di stoffa a brandelli. La magia che lo manteneva intatto è stata infranta. I Valar sono stati molto generosi; avresti potuto finire nelle grinfie dello Spettro, intrappolato per sempre nel suo eterno incantesimo. **Avanza.**

293

Tempo:5

Ti avvicini al fiume, e non sai quale sarà la tua prossima mossa. Scruti il cielo con ansia per assicurarti che l'ora sia giusta: in base alla posizione delle stelle non dovresti avere più di pochi minuti di ritardo.

Se ti nascondi e aspetti di vedere se il messaggero esce allo scoperto, vai al **384**.

Se invece rimani allo scoperto, sperando che ti veda prima lui, vai al **313**.

294

Tempo:5

I Warg sono troppo agili e forti per te. Uno ti fa cadere sulla schiena e si avventa su di te con la sua enorme bocca schiumante.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-7, vai al **308**.

Se ottieni 8-12, vai al **315**.

295

Tempo:5 Pti di Esp:1

Con uno strattone improvviso ti liberi della stretta. Ti volti e ti trovi faccia a faccia con un giovane Elfo vestito con una tunica e dei calzoni grigi di un tessuto luminescente. Ha anche un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle. "Beh, sei più agile di quanto mi aspettassi! Io sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?"

Non puoi fare a meno di domandarti se non si tratti di un altro degli inganni di Saruman; e se fosse il Mago in uno dei suoi travestimenti? O se si trattasse di un'altra trappola per farti confessare i tuoi piani? D'altra parte l'Elfo (o chiunque sia) avrebbe già potuto ucciderti quando ti ha immobilizzato.

Attenzione: non puoi fuggire.

Se credi all'Elfo, vai al **207**.

Se invece lo attacchi, vai al **359**.

296

Tempo:5

Poiché il tuo incantesimo è fallito, ti restano poche alternative.

Attenzione: non puoi tentare nessuna delle seguenti azioni più di una volta.

Se cerchi un meccanismo di apertura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **273**.

Se ottieni 8-12, vai al **227**.

Se cerchi di forzare la porta, **lancia i dadi** (se prima riesci a lanciare un incantesimo di Vigore, aggiungi un bonus da +3).

Se ottieni 2-11, vai al **160**.

Se ottieni 12, vai al **381**.

Altrimenti **avanza**.

297

Tempo:10

Scivoli giù per la scala senza fare il minimo rumore. La Sala dei Ricevimenti è ancora vuota: esci dal passaggio segreto dallo stesso punto in cui sei entrato e richiudi il pannello. **Avanza**.

298

Tempo:10

Arrivi mentre l'Elfo, sanguinante per una ferita al braccio, trascina lentamente un Orchetto via dalla strada. Li ha sconfitti tutti da solo! Imbarazzato dalla tua vigliaccheria, esci lentamente dalla boscaglia.

L'Elfo, che impugna un coltello, dice: "Sei l'apprendista di Saruman? Mi meraviglio che tu abbia avuto il coraggio

di mandare un simile messaggio alla Signora, e che adesso abbia paura di qualche Orchetto! L'ultimo mi ha preso al braccio". Sembra piuttosto irritato con te, ma preferiresti che fosse arrabbiato sul serio in modo da poterti sentire meno in colpa. Inizi a raccontare la tua storia: "Sì, sono proprio io, e ho molte cose importanti da rivelare....Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!"
L'Elfo fruga nella sua sacca con un'espressione corrucciata. Ne tira fuori una pezza di panno con cui si fascia il braccio, poi si alza in piedi con un movimento aggraziato. "Ti accompagnerò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamo!"
Carnil ti guida con grande sicurezza e abilità attraverso la foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

299

Tempo:0

L'Elfo combatte valorosamente, ma i due Orchetti sono troppo forti per lui. Prima che tu possa intervenire uno di loro pugnala il giovane alla schiena, uccidendolo all'istante. L'altro bestione prende brutalmente a calci il giovane, il cui corpo rotola via come un fantoccio: purtroppo non c'è dubbio, l'Elfo è morto. La tua diffidenza ha avuto un'amara ricompensa, e ora la tua missione ha poche speranze di riuscita: puoi solo fuggire verso la frontiera di Rohan. **Avanza.**

300

Tempo:5

L'ultima cosa che ricordi è il bastone di Saruman che ti si abbatte sulla testa; sei trafitto da un dolore acutissimo e sprofondi nelle tenebre. Vai al **319**.

301

Tempo:15

La Sala da Pranzo è simile a una galleria. Le grandi bacheche di vetro, un tempo usate per riporvi vasellame e stoviglie, ora sono piene di oggetti di pietra e metallo: si tratta di ricordi e gioielli collezionati dal Mago, provenienti da ogni parte della Terra di Mezzo. Alcuni sono molto belli, d'oro e di altri materiali preziosi, mentre altri sono strani e rozzi. Decidi di tralasciare i reperti di Saruman e di limitare la tua ispezione alla sala. Una minuziosa osservazione delle pareti e del pavimento non rivela tuttavia niente di particolarmente interessante. **Avanza** al **S8** o all'**U8**.

302

Tempo:10

Inciampi e cadi, e senti un lancinante dolore alla caviglia sinistra! A quanto pare la fortuna non è con te. Da questo momento raddoppia il tempo di tutti i tuoi movimenti. Non puoi più fuggire. **Avanza**.

303

Tempo:60

L'ultima cosa che ricordi è la mazza della sentinella che ti colpisce. Sprofondi nella tenebra per un tempo interminabile. Vai al **319**.

304

Tempo:10 Pti di Esp:3

Servendoti di un pezzetto di metallo ricurvo che hai trovato nel Laboratorio armeggi sulla serratura per alcuni minuti. Mentre ti concentri sull'operazione il sudore ti imperla la fronte: fai attenzione ad ogni minimo rumore proveniente dalle scale. Alla fine la serratura si apre con un leggero scatto! **Avanza** al **W15**.

305

Tempo:10

Capisci che è inutile tentare di lottare contro il potente Mago, e decidi che la cosa più saggia da fare è arrendersi. Forse Saruman ti risparmierà e avrai ancora un'occasione per scappare. Con grande sforzo riesci a balbettare: "Ero stordito e confuso per colpa di un incubo, signore! Sono scappato dalla fortezza, senza sapere quello che facevo". Saruman ti fissa a lungo prima di rispondere. "Povero figliolo, tormentato dai brutti sogni. Ma credo di avere la cura giusta per te!" Solleva il bastone, il cui pomello si illumina di una luce azzurra, e improvvisamente ti senti le gambe molli e capisci che stai perdendo i sensi. L'ultima cosa che senti è Saruman che grida nella lingua degli Orchetti: "Portate il mio apprendista in prigione! Me ne occuperò più tardi". Un attimo dopo delle enormi mani ad artiglio immobilizzano le tue membra tremanti, e sei avvolto dalle tenebre. Vai al **319**.

306

Tempo:30

Senza una mappa, e con la nebbia che si fa sempre più fitta, capisci che le possibilità di trovare la strada giusta in questo terreno accidentato diminuiscono sempre più. Dopo aver percorso una certa distanza in linea retta (o almeno così ti sembra), ti imbatti in una formazione rocciosa dall'aspetto sgradevolmente familiare. Alla fine riesci ad allontanarti da questa zona dove ristagna un concentrato di nebbia, ma non sei ancora sicuro del tuo itinerario. **Avanza in una direzione a caso.**

307

Tempo:5

Fissi la porta appena visibile; sei talmente concentrato che nemmeno ti accorgi di avere i pugni serrati. Vuoi aprirla a tutti i costi. Passano i minuti ma non succede nulla. L'incantesimo non è riuscito. **Avanza.**

308

Tempo:0

Senza nessuno che li fermi, i Warg finiscono il loro macabro banchetto. La tua vita e la tua missione terminano qui. **Fine**

309

Tempo:5

Indietreggi e abbassi la tua arma. "Mi dispiace, temevo che fossi un agente di Saruman" dici osservando l'Elfo. Il giovane sospira e ripone la spada nel fodero. "Mi fa piacere che tu abbia capito che non è così!" esclama ridendo. Poi ti tende la mano con un sorriso. "Io sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?"
Vai al **476**.

310

Tempo:5

Temendo che Saruman possa vedere l'anello (e ricordandoti inoltre che non è di tua proprietà) lo riponi accuratamente nel suo astuccio e rimetti anche le altre scatole ai loro posti, lasciandole esattamente come le hai trovate.
Se esamini i forzieri nelle nicchie, vai al **436**.
Altrimenti **avanza**.

311

Tempo:0

Scopri che Saruman è un eccellente spadaccino, oltre che un grande mago. Pur avendo l'aspetto di un vecchio è dotato di un'agilità sorprendente: ti disarma quasi subito, e l'ultimo ricordo che hai è il lampo della sua lama che ti si immerge nel petto. **Fine**

312

Tempo:10

Dopo una breve e infruttuosa ricerca nei cassetti, sotto il letto, e dietro alle tende, non trovi niente di interessante.
Avanza.

313

Tempo:5

Anche se il luogo è pericoloso, perché esposto, decidi di restare sul ponte per vedere meglio intorno e far sapere al messaggero che sei qui.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-5, vai al **119**.
Se ottieni 6-12, vai al **169**.

314

Tempo:10

Segui la figura misteriosa cercando di non far rumore, ma è evidente che lui (o lei) conosce il bosco molto meglio di te. In pochi minuti perdi completamente di vista il suo mantello, e non vedi più nemmeno impronte sul terreno. **Avanza.**

315

Tempo:0

Proprio quando ormai sei certo di finire in pasto ai Warg, senti un fischio e la bestia che ti sta addosso si accascia improvvisamente. Benché sbalordito, riesci a toglierti di dosso il cadavere della belva; l'altro Warg è morto, e a pochi passi c'è un giovane Elfo alto, con un mantello grigio sulle spalle e un arco in mano.

"Devi essere un apprendista del Mago, perché di sicuro non sei granché in combattimento!" Viene verso di te e ti aiuta a rimetterti in piedi. "Io sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?" *Regola il tuo Danno in modo che sia pari alla tua Resistenza.* Vai al **282**.

316

Tempo:30

Giri per la stanza per un po', ma trovi solo scaffali e armadi pieni di cibi essiccati, sacchi di grano e patate, e varie casse di vino e birra.

Se ti stai nascondendo, proteggiti meglio che puoi e vai al **383**.

Altrimenti **avanza**.

317

Tempo:5

Guardando le tue manette vuote gridi a gran voce: "Ho delle informazioni molto urgenti! Devo essere portato subito da Saruman!"

All'inizio le tue grida si perdono nel silenzio, poi riesci a sentire una conversazione confusa oltre la porta. "Va a vedere cosa vuole, Borgthaur, io ho da fare!"

"Già, devi dormire".

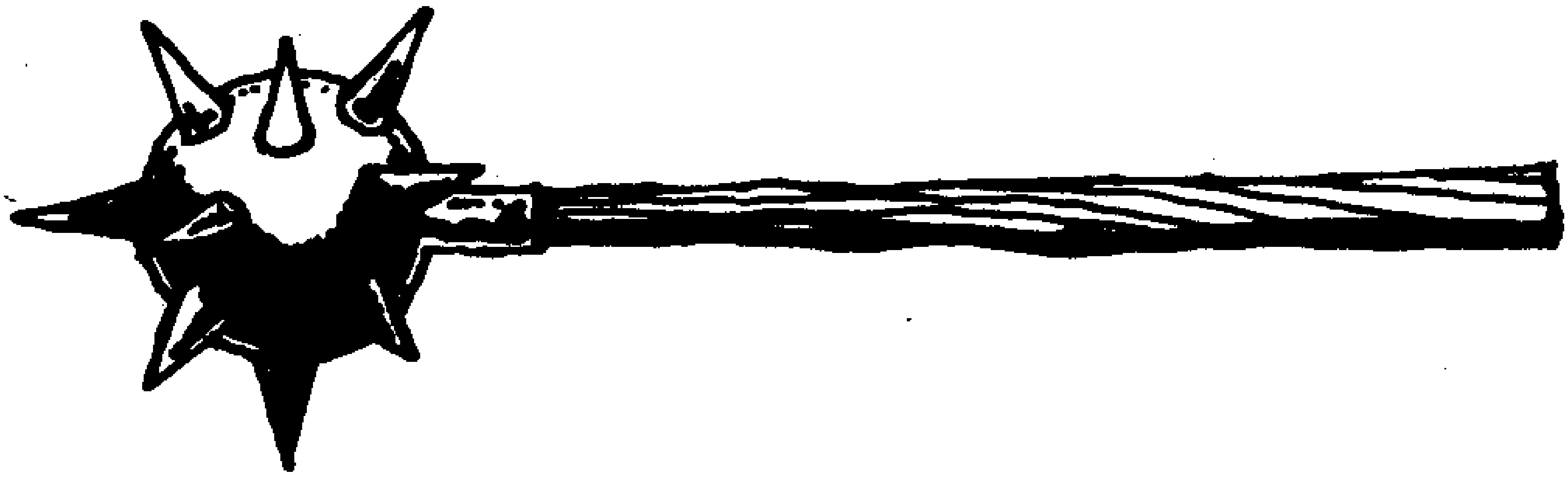
"Io sono il capo-guardia, e tu non sei nessuno: quindi vai a vedere cosa vuole quello spione".

Senti dei passi pesanti, poi un'imprecazione soffocata; una chiave gira nella serratura e la porta si apre. Un Orchetto basso e curvo entra nella stanza. Gli salti addosso, cogliendolo di sorpresa. *Non hai nessun'arma, perciò devi combattere a mani nude!*

(**Sentinella Orchetto 1** BO:-2 BD:-1 Re:10)

Se vinci, vai al **469**.

Se perdi, vai al **209**.



318

Tempo:5

Ora non hai nessuna possibilità di scappare! Prepara la tua arma e cerca di respingere le sentinelle.

(**Guardia 1** BO:1 BD:1 Re:15)

(**Guardia 2** BO:1 BD:0 Re:11)

Se sconfiggi le sentinelle, vai al **211**.

Se invece sei sconfitto, vai al **351**.

319

Tempo:150

Ti svegli lentamente, tutto dolorante, pesto e insanguinato. Sei incatenato a una parete di pietra umida e fredda e non puoi muoverti. È buio; l'unica luce proviene da una torcia ormai consumata. I tuoi begli abiti sono sporchi e strappati e un gelido soffio d'aria ti intirizzisce tutto. Questo posto non assomiglia a nessuna delle stanze di Orthanc. Ti rendi conto con sgomento di trovarti nella prigione di una caserma alla periferia di Isengard.

Improvvisamente la pesante porta della stanza viene spalancata: entrano due Orchetti con in mano delle torce, e alla luce del fuoco le loro facce sembrano ancora più mostruose. I tuoi timori sono confermati: agli Orchetti non è permesso l'accesso alla Torre, perciò questo posto deve trovarsi in una delle caserme. Saruman entra nella stanza: le sue vesti di un bianco immacolato sembrano fuori posto in questo luogo sudicio. Il Mago parla, e ogni sua parola è come una pugnalata al cuore.

"Ti sei dimostrato una fonte di guai per me, e ho paura che tu sia diventato troppo pericoloso. Non posso permetterti di vivere più a lungo".

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-5, vai al **486**.

Se ottieni 6-12, vai al **112**.

320

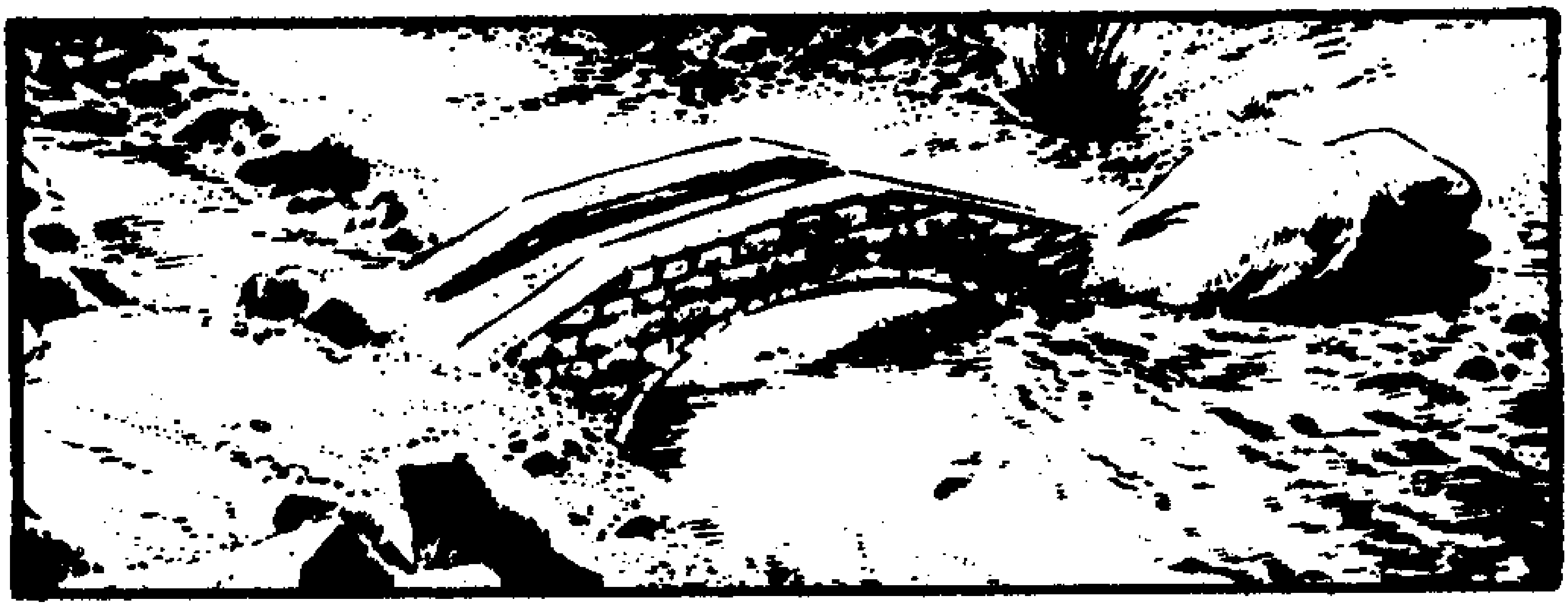
Tempo: nove giorni

Dopo aver inviato il messaggio decidi di aspettare il più a lungo possibile prima di cercare delle prove e lasciare Isengard. Così lascerai a Saruman poco tempo per scoprire il tuo tradimento.

I giorni passano con infinita lentezza, anche se sei impegnato con i tuoi studi e con lavoretti vari. Ogni volta che ti trovi vicino a Saruman diventi nervoso, ma lui non sembra notare il tuo disagio. È evidente che è preso da altri pensieri.

Ti svegli la mattina del decimo giorno. Mentre stai finendo di fare colazione nella tua stanza (W14), inizi a pensare a come procurarti le prove del tradimento di Saruman: devi assolutamente trovare degli elementi concreti. Sono le dieci del mattino. Dovresti lasciare la Torre tra dodici ore, in modo da essere sicuro di avere abbastanza tempo per raggiungere il luogo dell'incontro entro mezzanotte (840 minuti a partire da adesso). Sarebbe una buona idea impiegare queste ore per raccogliere informazioni sulle attività del tuo maestro.

Attenzione: adesso il tempo è 0 minuti del giorno 10. Prendi nota di questo dato sul tuo Foglio d'Identità. Puoi passare qui ancora un po' di tempo, poi devi ***avanzare****.*



321

Tempo:10

Ti dirigi con cautela verso il ponte, ma il cuore ti balza in gola quando senti una rauca risata di Orchetti. Sbirci attraverso la boscaglia e vedi due Orchetti accanto al corpo dell'Elfo, che giace a terra in una pozza di sangue. Uno dei due bestioni prende brutalmente a calci il giovane, il cui corpo rotola via come un fantoccio: non c'è dubbio, purtroppo l'Elfo è morto. La tua diffidenza ha avuto un'amara ricompensa, e ora la tua missione ha poche speranze di riuscita: puoi solo fuggire verso la frontiera di Rohan. Vai al **450**.

322

Tempo:5

La Biblioteca è vuota; le scale a chiocciola si levano verso il soffitto immerso nella penombra. L'ambiente è così silenzioso da essere quasi opprimente.
Se cerci un libro, vai al **187**.
Se ispezioni la Biblioteca in cerca di qualcosa di insolito, vai al **125**.
Se te ne vai (da qualunque porta), **avanza**.

323

Tempo:20 Pti di Esp:3

All'inizio sei disperato, perché non riesci a trovare nessun materiale sulle pietre veggenti; ma poi ti imbatti casualmente in una serie di volumi e di pergamene ammonticchiati su un tavolino laterale: sono proprio i manoscritti che cercavi! A quanto sembra li sta usando anche Saruman. *Non è un buon segno* pensi preoccupato.
I Palantíri furono creati da Fëanor, il più grande fabbro di tutti i tempi (fu Fëanor a creare i Silmaril). In origine erano usati nelle Terre Immortali, ma in seguito furono dati agli Umani Mortali in segno di gratitudine per il loro aiuto nelle guerre contro Morgoth al tramonto della Prima Era. Dopo tanto tempo finalmente sono arrivati nella Terra di Mezzo. Alcuni sono andati perduti: si dice che due delle pietre di Arnor giacciano in fondo alla grande baia di ghiaccio. Un'altra è nei Porti Grigi e i suoi poteri veggenti sono custoditi nelle lontane Terre Immortali. A

Gondor il Palantír di Minas è attualmente nelle mani di Sauron, insieme all'intera città. Un tempo c'era una pietra veggente a Osgiliath, l'antica capitale di Gondor, ma cadde nell'Anduin quando la città fu rasa al suolo.

Soltanto Minas, Tirith e Orthanc custodiscono i restanti Palantíri. Essi possono vedere lontano e in ogni luogo illuminato, ma sono legati l'uno all'altro e sono naturalmente conformati in questo senso. È necessaria una grande volontà per comandare una pietra, oppure questa rivelerà solamente immagini fluttuanti e confuse.

Apprendi dai testi tutte queste informazioni, insieme a molte altre specifiche istruzioni sull'uso dei Palantíri. Mentre rifletti su quello che hai scoperto hai un'illuminazione: il Signore Tenebroso potrebbe essersi impadronito della pietra di Ithil! E se così fosse, potrebbe servirsene per vedere ovunque! Cerchi di non farti prendere dal panico al pensiero che forse Sauron in questo preciso momento ti sta spiando. *Se il mio maestro si servisse della pietra di Orthanc, potrebbe entrare in contatto con Sauron...*

L'idea di due maghi impegnati in un combattimento mentale ti fa gelare il sangue. Hai letto a sufficienza in proposito, e chiudi il libro.

Se cerchi informazioni sugli "Anelli del Potere", vai al **206**.

Se cerchi delle mappe della Valle del Mago e di Rohan, vai al **166**.

Altrimenti **avanza**.

324

Tempo:5

Dopo aver perlustrato la zona intorno al fiume per diversi minuti non hai ancora ottenuto nessun risultato. Stai per rinunciare quando senti un debole fruscio alle tue spalle.

Ti volti e vedi una figura incappucciata, avvolta in un mantello, che se ne sta immobile nell'ombra al limite della radura.
Se attacchi la figura misteriosa, vai al **365**.
Se invece la chiami, vai al **403**.

325

Tempo:5

Stai per nasconderti dietro all'unico riparo possibile, una rada macchia di cespugli accanto alla strada, quando nella nebbia appaiono tre uomini armati dall'aria ostile, a cavallo.
Entra in azione.
Se riesci a scappare, **avanza**.
Se invece attacchi gli uomini, vai al **446**.

326

Tempo:10

Riesci miracolosamente ad arrivare alla Sala d'Ingresso (**T4**) senza incidenti; tuttavia per uscire dalla porta principale devi superare le sentinelle che sono di guardia. Forse non sanno che sei stato imprigionato; dovrai tentare la sorte!
Se hai riportato l'**Indizio K**, vai al **272**.
Altrimenti **avanza** al **T2**.

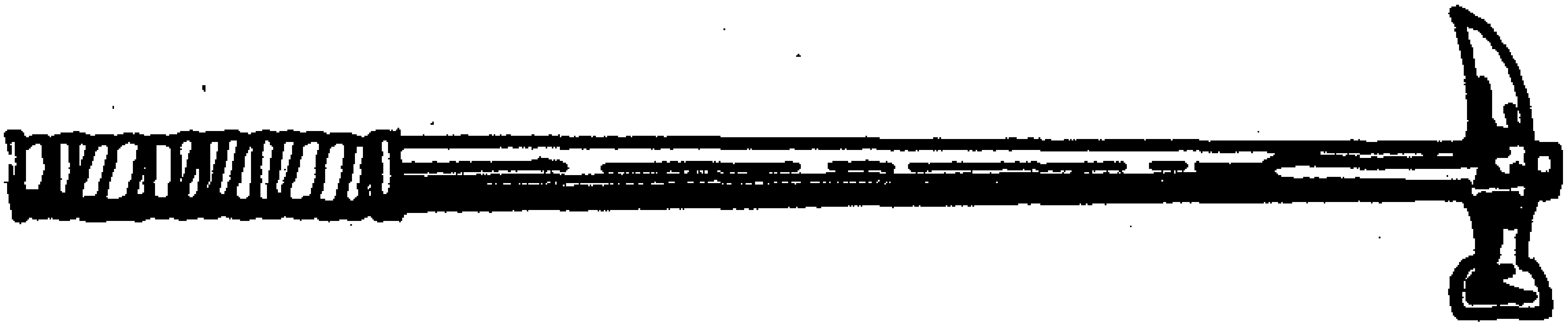
327

Tempo:20

Dopo aver ispezionato tutta la cella, trovi un pezzo di metallo che potrebbe andar bene. Armeggi e imprechi per un po', finché, grondante di sudore, riesci a far scorrere il chiavistello con uno scatto. Dall'altra parte della porta senti vari rumori e una chiave che gira nella serratura. La pesante porta si spalanca ed entrano due Orchetti: sfortunatamente si accorgono che cerchi di nasconderti dietro la porta, quindi devi affrontarli.

Non hai armi, perciò devi combattere a mani nude. Non puoi scappare.

(**Orchetto Guardia 1** BO:0 BD:-1 Re:13)
(**Orchetto Guardia 2** BO:1 BD: 0 Re:15)
Se vinci, vai al **113**.
Se perdi, vai al **347**.



328

Tempo:5

Trovi Saruman addormentato; sembra quasi morto, a dire il vero. Mentre ti avvicini impugnando il coltello, il Mago spalanca gli occhi di colpo. È come se si fosse accorto della tua presenza fin dall'inizio. La sua carne si dissolve, rivelando un teschio ghignante. Pietrificato dal terrore lo guardi mentre si solleva e ti annienta senza pietà. **Fine**

329

Tempo:5 Pti di Esp:5

Ti nascondi appena in tempo, gettandoti nella boscaglia accanto alla strada; ti sei appena nascosto dietro a un cespuglio quando tre uomini a cavallo spuntano in mezzo alla nebbia. Tutti e tre sono armati con spade e portano uno scudo con l'emblema della Mano Bianca: sono le guardie di Saruman! Sicuramente ti stanno dando la caccia. Per fortuna passano oltre e scompaiono nella nebbia. **Avanza.**

4

330

Tempo:5

Ti affretti a spiegare con voce tremante che è stato tutto uno sbaglio e che sei molto dispiaciuto. Carnil, sensibile e saggio come tutti gli Elfi, si rende conto che si è trattato solo di uno sciocco errore. "Ora dimentichiamoci di questo incidente e proseguiamo. Ti accompagnerò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien. Andiamo!" Si mette in marcia e ti fa cenno di seguirlo.
L'Elfo Carnil ti guida attraverso la foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

331

Tempo:5

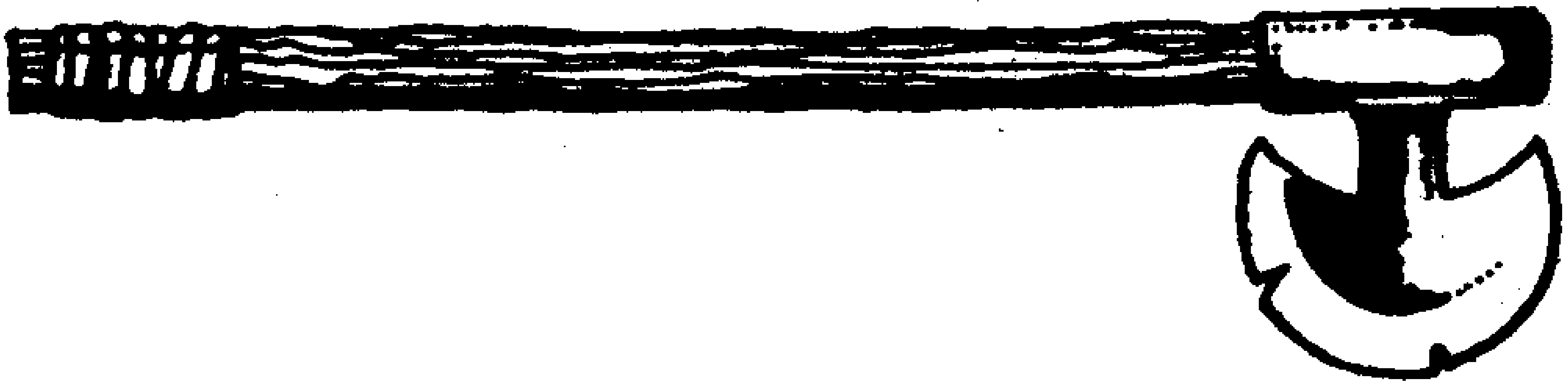
Nonostante il rumore degli zoccoli si faccia sempre più vicino resti sulla strada, ma ben presto capisci che è stata una mossa piuttosto stupida. Qualche minuto dopo in mezzo alla nebbia appaiono tre umani a cavallo. Ti vedono immediatamente, e uno grida: "Arrenditi, spia traditrice o ti prenderemo con la forza!"
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, **avanza**.
Se invece affronti gli umani, vai al **446**.

332

Tempo:60

Ti svegli incatenato al muro, ma questa volta con manette più strette. La porta si spalanca ed entrano due Orchetti. Il capo, un enorme bestione, sguaina la sua spada ricurva e viene verso di te sogghignando. Nella sua rozza lingua ti dice: "Il padrone mi ha detto che non ha più bisogno dei tuoi servizi, apprendista. Quindi è mio compito eseguire

i suoi ordini". L'orrendo Orchetto, con le bave alla bocca, ti appoggia la sua manaccia ad artiglio sul petto; e rabbrividisci quando ti sussurra con il suo alito fetido: "Il tuo sangue deve avere un sapore dolce".
L'ultima cosa che ricordi è la lama luccicante della sua spada che ti si abbatte sul collo.
Sei morto; la tua missione è giunta ad una tragica conclusione. **Fine**



333

Tempo:10

Dopo aver piegato in maniera adatta un pezzo di metallo, ti metti ad armeggiare intorno alla serratura.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-9, vai al **225**.
Se ottieni 10-12, vai al **193**.

334

Tempo:10

Stai guardando nei cassetti dell'argenteria, quando senti dei passi sulle scale. L'unica scelta che hai (oltre a farti sorprendere con le mani nel cassetto dell'argenteria), è di precipitarti nella Sala dei Ricevimenti. **Avanza** all'**U8**.

335

Tempo:5

In risposta al tuo richiamo il Mago inizia a girarsi, mentre le sue bianche vesti gli svolazzano intorno. Il tessuto

assorbe i riflessi della lampada ed emana a sua volta sfumature color arcobaleno. Un gioco di luce, sicuramente. Saruman si sporge dal parapetto, annuisce e dice: "Buon giorno, mio giovane amico". Poi ritorna alle sue ricerche.
Se cerchi un libro, vai al **187**.
Se ispezioni la Biblioteca in cerca di qualcosa di insolito, vai al **235**.
Se invece te ne vai (da qualunque porta), **avanza**.

336

Tempo:5 Pti di Esp:10

Finisci il tuo avversario con un colpo mortale. Un attimo dopo l'Elfo elimina il secondo Orchetto, avendo già sistemato il capo dei tre. Poi si volta verso di te con un sorriso e ti tende la mano.
"Io sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?" Vai al **104**.

337

Tempo:0

Anziché nasconderti e perdere così del tempo prezioso, abbandoni la strada sperando che gli uomini a cavallo non si allontanino dalla strada battuta. Tuttavia il rumore degli zoccoli si fa sempre più vicino; adesso sembra quasi che si siano lanciati al galoppo nella tua direzione! Un attimo dopo dalla nebbia emergono tre uomini a cavallo. Uno ti individua immediatamente e grida: "Arrenditi, spia traditrice, o ti prenderemo con la forza!"
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, **avanza**.
Se affronti gli uomini, vai al **446**.

338

Tempo:5

Esamini attentamente il buco della serratura sotto la grande maniglia di vetro smerigliato nero. *Una di queste deve andar bene per forza*, pensi mentre passi in rassegna le varie chiavi del tuo mazzo.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-7, vai al **122**.

Se ottieni 8-12, vai al **376**.

339

Tempo:10

Mentre ti avvicini al ponte scruti il cielo notturno. *Forse sono un po' in ritardo*, pensi. Ispezioni la zona in cerca di tracce del messaggero di Lórien, sperando che non se ne sia andato.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, vai al **458**.

Se ottieni 7-12, vai al **324**.

340

Tempo:0 Pti di Esp:45

Sei circondato dai corpi dei tuoi nemici, sbalordito: sei riuscito a sconfiggere da solo tre cavalieri! Due dei loro cavalli sono scappati, ma un terzo è rimasto nei paraggi. *È un peccato che il terreno sia così irregolare e traditore, altrimenti potevo proseguire a cavallo*, pensi e ti rimetti svogliatamente in marcia. **Avanza**.

341

Tempo:5

Inizi a sgattaiolare dietro all'Orchetto quando senti avvicinarsene altri da lontano. Il tuo piano adesso non ha nessuna possibilità di riuscita. **Avanza.**

342

Tempo:10

Dopo aver passato parecchi minuti senza vedere niente, improvvisamente vedi muoversi qualcosa accanto al pozzo, a un centinaio di passi dalla casa. Rabbrividisci; potrebbe trattarsi di un amico o di un nemico. Poi da dietro un angolo appare una visione del tutto inaspettata: una ragazzina con un secchio d'acqua! Si muove in un silenzio assoluto e il suo aspetto ha qualcosa di strano: ad un tratto ti accorgi che è leggermente trasparente! Sembra dirigersi verso la porta posteriore della casa.
Se segui la ragazzina, vai al **215**.
Se cerchi di ignorarla e resti dove sei, vai al **101**.

343

Tempo:5

Scruti ansiosamente il cielo per assicurarti che l'ora sia giusta: sei in ritardo di qualche minuto al massimo. Entri dalla porta principale, che è sfondata, e vedi che il tetto della parte anteriore della casa è per lo più intatto.
Se ti nascondi e aspetti che il messaggero si faccia vedere, vai al **116**.
Se invece resti allo scoperto, sperando che così ti veda prima, vai al **247**.

344

Tempo:5

Anche se probabilmente è una decisione senza speranze, preferisci combattere contro il Mago piuttosto che infilarti l'anello.

(**Saruman** BO:15 BD:15 Re:80)

Se vinci, vai al **411**.

Se perdi, vai al **319**.

345

Tempo:30

Ti svegli nella tua stanza (W14). Sei solo, e non hai più niente con te. La porta è chiusa a chiave dall'esterno. Preso dallo sconforto, mediti sul da farsi.

Riporta l'**Indizio H**.

Se cerchi di scassinare la serratura della porta, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **210**.

Se ottieni 8-12, vai al **286.**

Se hai riportato l'**Indizio J**, vai al **430**.

346

Tempo:10

Inizi a scrivere un biglietto alla Regina degli Elfi Galadriel; il suo è il reame più vicino, e la Signora del Bosco d'Oro ti aiuterà sicuramente. Vorresti metterti in contatto con Gandalf il Grigio, perché è un uomo molto saggio ed è uno degli Istari, ma il Mago Grigio viaggia sempre ed è difficile trovarlo. Proprio quando stai finendo di scrivere il biglietto, senti un rumore di passi sulle scale!

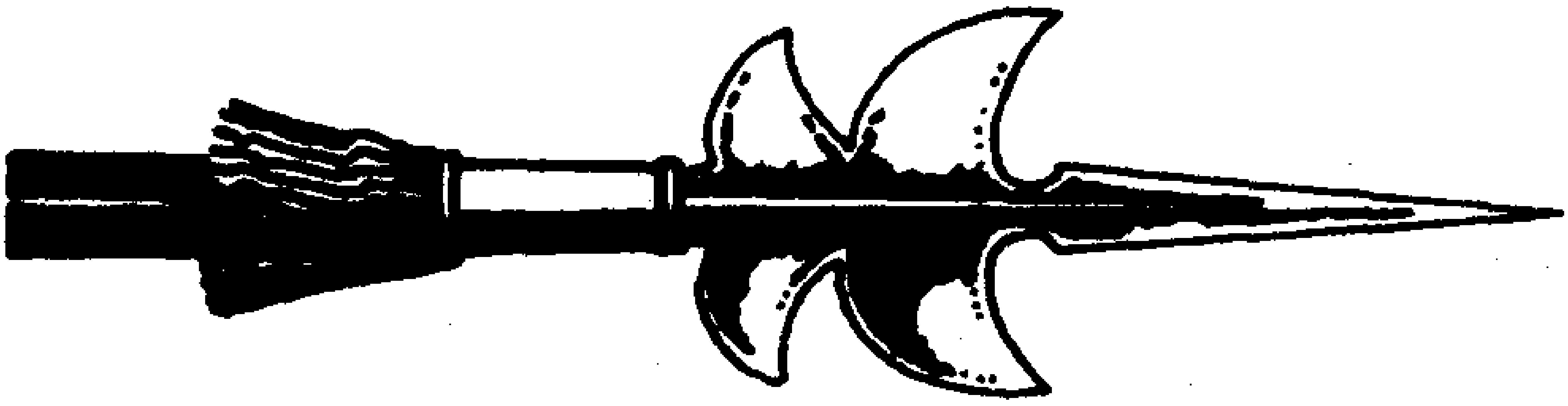
Vai al **260**.

2

347

Tempo:5

Anche se combatti con tutta la tua forza, gli Orchetti sono robusti e determinati. L'ultima cosa che ricordi è una sentinella, che ti colpisce alla testa con una pesante arma. Vai al **332**.



348

Tempo:0

Quando ti avvicini il ponte di pietra sembra deserto.
Se il **tempo** è meno di 830 minuti del giorno 10, vai al **371**.
Se il **tempo** è 830-850 minuti del giorno 10, vai al **293**.
Se il **tempo** è 851-900 minuti del giorno 10, vai al **339**.
Se il **tempo** è maggiore di 900 minuti del giorno 10, vai al **218**.

349

Tempo:10 Pti di Esp:5

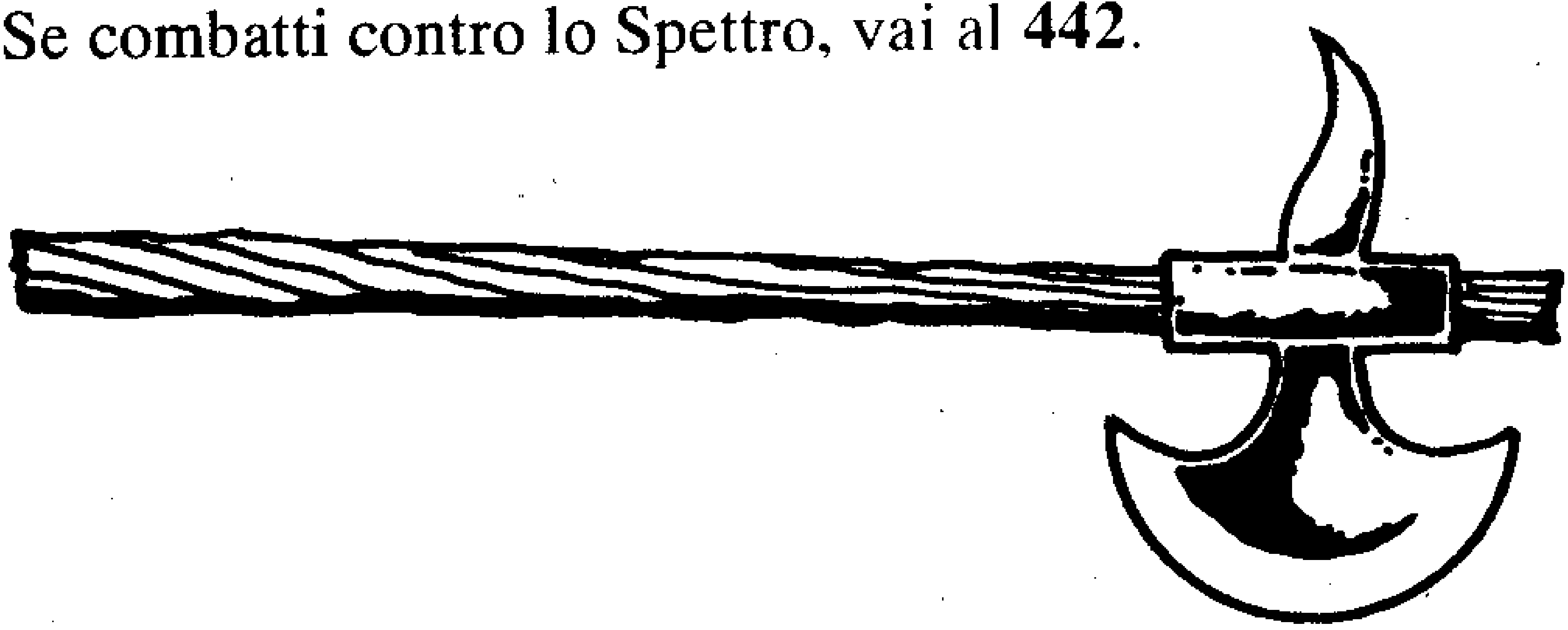
Giocando d'astuzia, salti da un'ombra all'altra e riesci a sfuggire alle sentinelle. Sei fuori pericolo: finalmente puoi respirare. **Avanza.**

350

Tempo:5

Togli cautamente l'amuleto dal collo del morto e te lo infili addosso. Mentre compi questa azione percepisci il potere dell'oggetto: è un amuleto della Fortuna! Ti consente di lanciare l'incantesimo di Fortuna per tre volte prima di esaurirsi. Sfortunatamente, comunque, i poteri benefici dell'amuleto non possono proteggerti dall'ira del suo precedente proprietario. Mentre stai contemplando il magnifico oggetto, il Dunlending morto si risveglia, impugna una spada e ti attacca.

Entra in azione.
Se riesci a fuggire, vai al **415**.
Se combatti contro lo Spettro, vai al **442**.



351
Tempo:10

Ti svegli pesto e confuso: hai i polsi legati con una corda ruvida e tagliente. Quando riprendi conoscenza ti accorgi di essere stato trascinato davanti alla porta dello studio di Saruman. Vai al **459**.

352
Tempo:5

La tua ricerca non porta a nessun risultato. **Avanza.**

353
Tempo:5

Non riuscendo a trovare nessun meccanismo di apertura hai due alternative:

Se cerchi di forzare la porta, **lancia i dadi** (se prima riesci a lanciare un incantesimo di Vigore, aggiungi un bonus da +3).
Se ottieni 2-11, vai al **160**.
Se ottieni 12, vai al **381**.
Altrimenti **avanza**.

354

Tempo:5

Nonostante la tua valorosa difesa, un colpo micidiale ti fa perdere i sensi. Vai al **319**.

355

Tempo:5

Qui non c'è traccia del traditore Saruman. **Avanza**.

356

Tempo:10

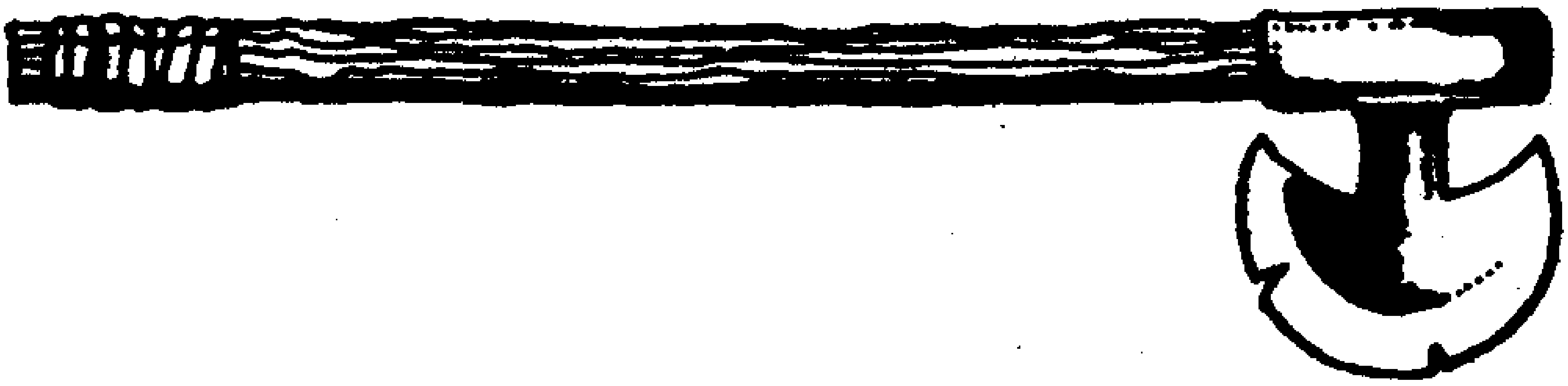
Il terreno è molto accidentato, e la nebbia umida ti impregna i vestiti e la pelle, lasciandoci sopra uno strato oleoso. *Vorrei andarmene per sempre da questo postaccio!* pensi, mentre avanzi a fatica nell'oscurità silenziosa e immobile. **Avanza**.

357

Tempo:15 Pti di Esp:2

Dopo aver frugato per un bel po', noti un tratto di muro verso il fondo che sembra leggermente storto. Sposti dei sacchi di iuta vuoti (cercando di trattenere un sonoro starnuto) e scopri la sagoma di una porticina!

Riporta l'**Indizio B.**
Se cerchi il meccanismo di apertura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione:
Se ottieni 2-8, vai al **273.**
Se ottieni 9-12, vai al **227.**
Se cerchi di forzare la porta, **lancia i dadi** (se prima sei riuscito a fare un incantesimo di Vigore, aggiungi un bonus da +3).
Se ottieni 2-11, vai al **160.**
Se ottieni 12, vai al **381.**
Altrimenti **avanza.**



358

Tempo:10 Pti di Esp:2

Ti dai da fare per qualche minuto con un pezzetto di metallo che hai trovato nel Laboratorio la settimana scorsa, cercando di non far rumore. Mentre ti concentri sull'operazione il sudore ti imperla la fronte: sei attento a cogliere eventuali rumori di sentinelle sulle scale. Alla fine, con un leggero scatto, la serratura si apre! **Avanza.**

359

Tempo:5

Sguaini la spada e attacchi l'Elfo, cogliendolo di sorpresa.
(**Carnil** BO:4 BD:5 Re:40)
Se vinci il combattimento, vai al **114.**
Se perdi, vai al **460.**

360

Tempo:10

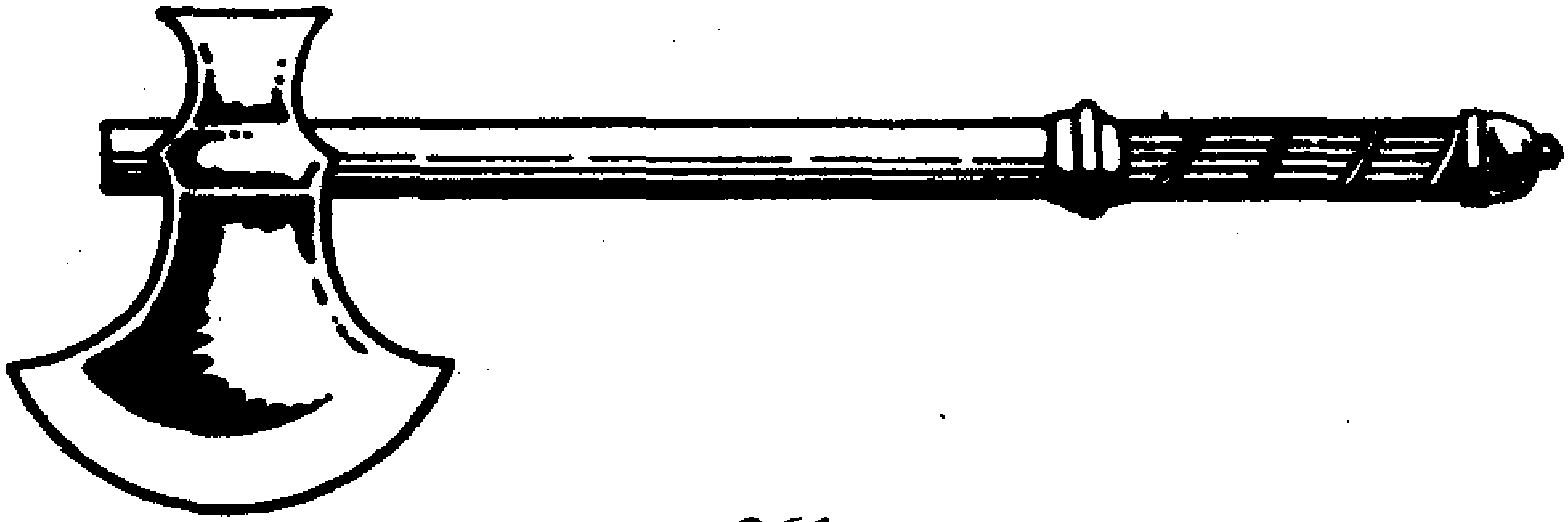
La tua unica speranza è che le sentinelle non siano ancora state informate del tuo tradimento, e che quindi ti lascino passare come un fidato apprendista del Mago.

Se non hai sentito nessun allarme, non hai riportato l'**Indizio H** e non hai motivo di credere che il tuo piano sia stato scoperto, vai al **386**.

Se è stato suonato l'allarme, hai riportato l'**Indizio H** o sai di essere inseguito, **lancia i dadi**.

Se ottieni 2-10, vai al **382**.

Se ottieni 11-12, vai al **386**.



361

Tempo:20

Cerchi in ogni cassetto, dietro le tende, perfino sotto i mobili. Tasti le pareti e controlli gli angoli nascosti, ma inutilmente. Sprofondi su un divano, esausto e scoraggiato. Non c'è nulla di misterioso o di insolito in questa stanza. **Avanza.**

362

Tempo:10

L'Elfo si dimostra un ottimo guerriero; si destreggia abilmente tra i due Orchetti e sfrutta ogni vantaggio. Con un colpo micidiale trancia di netto la mano destra di uno dei due, che crolla a terra urlando per il dolore. L'altro, inferocito, ferisce l'Elfo a un braccio; ma così facendo si espone, tanto che l'agile Elfo gli conficca il pugnale nel petto fino all'impugnatura. Il mostro si accascia e muore. Pieno di vergogna per la vigliaccheria che hai dimostrato, esci dalla boscaglia.

L'Elfo, col pugnale ancora in mano, dice: "Tu! Sei l'apprendista di Saruman? Mi stupisce che abbia avuto il coraggio di mandare un simile messaggio alla Signora, e che adesso abbia paura di qualche Orchetto! L'ultimo mi ha ferito al braccio". Sembra piuttosto irritato con te, ma preferiresti che fosse almeno arrabbiato così da poterti sentire meno in colpa. Cominci a raccontare la tua storia: "Sì, sono proprio io, e ho molte cose da rivelare: Saruman ha tradito i Popoli Liberi! Si è alleato col Signore Tenebroso!"

L'Elfo fruga nella sua sacca con un'espressione corrucciata. "Le tue accuse sono molto gravi, ragazzo, ma non spetta a me giudicare il valore delle tue parole. La Signora in persona desidera parlare con te, ed è mio compito condurti sano e salvo al Bosco d'Oro". Detto ciò tira fuori una pezza di panno con cui si fascia il braccio, poi si alza in piedi con un movimento aggraziato. "Andiamo!".

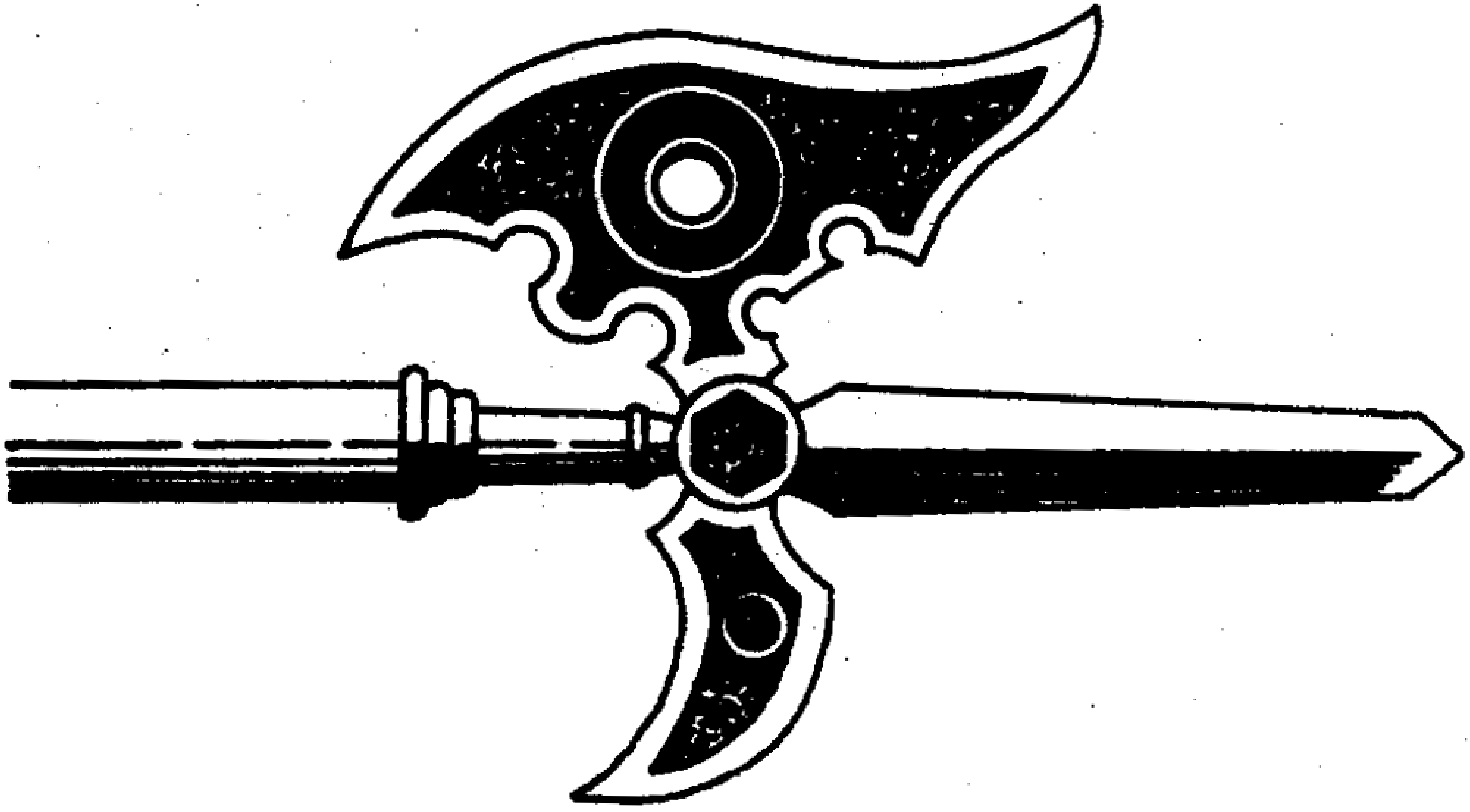
Carnil ti conduce oltre il ponte, nella foresta orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

363

Tempo:10 Pti di Esp:5

Continui a torcerti lentamente le mani, sopportando un dolore fortissimo, finché d'un tratto riesci a liberarti! L'altra mano non è un problema, e ora sei di nuovo libero! Aumenta il tuo Danno di 2. Il prossimo ostacolo è la porta. Hai due alternative: convincere la sentinella a entrare e poi metterla fuori combattimento, oppure cercare di scassinare la serratura e cogliere di sorpresa i tuoi carcerieri.

Se cerchi di sorprendere la sentinella, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-5, vai al **443**.
Se ottieni 6-12, vai al **317**.
Se invece cerchi di forzare la serratura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **327**.
Se ottieni 7-12, vai al **437**.



364

Tempo:5

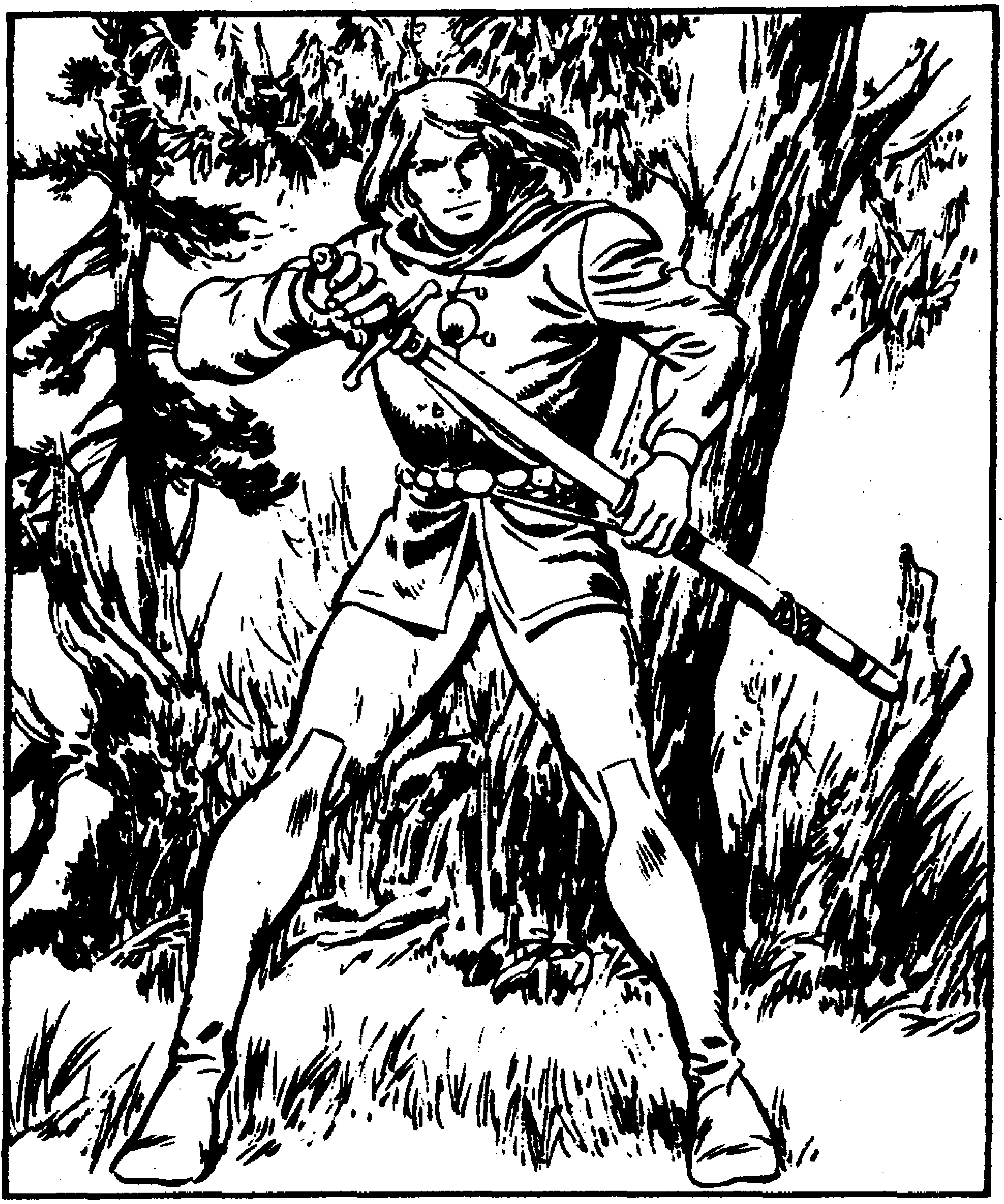
Proprio mentre stai esaminando le tue chiavi, sperando di trovarne una che possa andar bene, noti una luce tremolante sotto la porta. Saruman sta probabilmente usando la Pietra!
Se decidi di entrare comunque, vai al **338**.
Altrimenti **avanza**.

365

Tempo:5

Ti scagli verso la figura misteriosa, ma quando sguaina la spada gli cade il cappuccio: è un Elfo! Tuttavia potrebbe anche trattarsi di un inganno di Saruman. L'Elfo dice:

"Non essere sciocco! Sei l'apprendista di Saruman, vero?"
Se porti avanti il tuo attacco, vai al **278**.
Se abbassi l'arma, vai al **309**.



366

Tempo:5

Guardi il catalogo, tre imponenti libroni in cui sono elencati tutti i testi della Biblioteca. Vista la tua situazione, potresti consultare le seguenti voci: Anelli del Potere, Palantíri, e forse anche mappe di Rohan e del Nan Curunir (la Valle del Mago, la zona all'esterno di Isengard). Proprio quando stai per decidere, senti una voce pacata ma incredibilmente penetrante che proviene dall'alto.

"Ah! Mio giovane amico, sei qui per i tuoi studi, scommetto?"

Guardi in alto, fingendoti confuso. Il Mago Bianco è sopra di te; si sporge dalla balaustra, e le sue lunghe mani stringono il ferro battuto.

"Oh, Maestro! Non mi ero accorto che eravate lassù!": hai inventato una stupida bugia, e ti penti di averla detta. Saruman senza dubbio ti smaschererà. "Stavo solo facendo delle ricerche".

Il Mago sorride e dice "Bene, bene! Sono lieto di sentire che ti dai da fare". Poi torna alle sue letture e ti ignora per tutto il tempo in cui rimani nella Biblioteca.

Se cerchi alla voce "Anelli del Potere", vai al **206**.

Se cerchi alla voce "Palantíri", vai al **323**.

Se cerchi le mappe di Rohan e della Valle del Mago, vai al **166**.

367

Tempo:5

Attacchi le sentinelle.

(**Mezzorchetto 1** BO:1 BD:2 Re:18)
(**Mezzorchetto 2** BO:2 BD:1 Re:15)

Se vinci il combattimento, vai al **377**.

Se perdi, vai al **319**.

368

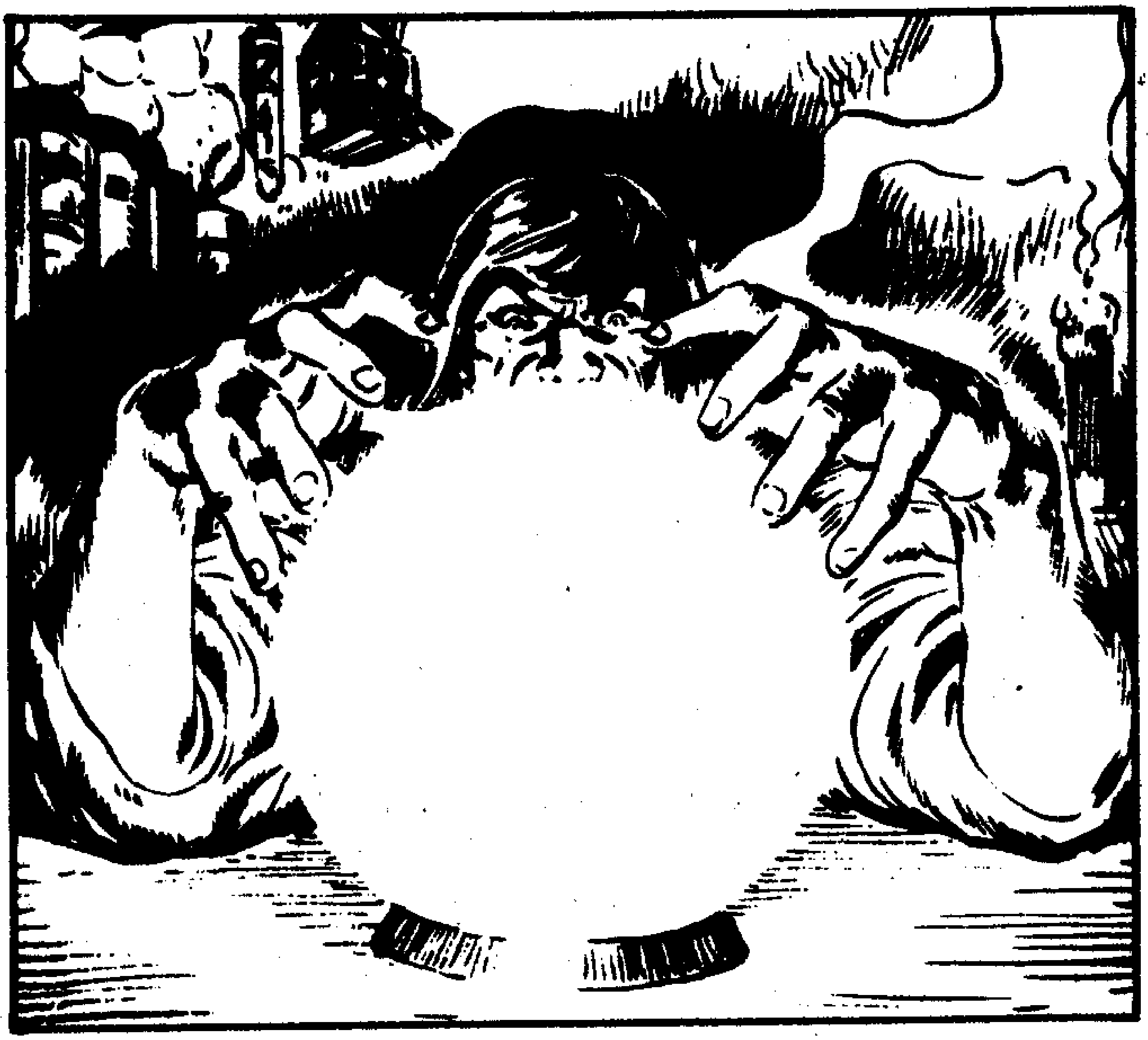
Tempo:5 Pti di Esp:10

Seduto sulla sedia c'è Saruman in persona, intento a scrutare la grande sfera di cristallo. È chino sulla sfera, i suoi occhi neri sono di fuoco, le mani sembrano artigli che stringono la superficie liscia e lucida. Il Palantír risplende e pulsa di una luce interna: il vecchio Mago sta avendo delle visioni.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-9, vai al **201**.

Se ottieni 10-12, vai al **249**.



369

Tempo:5 Pti di Esp:28

Guardi i corpi inerti dei tuoi nemici. *Se ne staranno buoni per un bel po'!* pensi; ma non c'è tempo per dormire sugli allori, devi proseguire! **Avanza.**

370

Tempo:0

Sfortunatamente il tuo errore si dimostra fatale. L'Elfo ti uccide, temendo che tu sia un pericoloso agente di Saruman. La tua missione e la tua vita finiscono qui, per uno scherzo del destino. **Fine**

371

Tempo:10

Avvicinandoti al ponte scruti il cielo notturno, per assicurarti di essere puntuale all'appuntamento. Scopri che sei addirittura in anticipo. Se ti nascondi, il messaggero potrebbe non vederti. D'altra parte se resti allo scoperto potresti essere individuato dalle spie di Saruman.
Se ti nascondi vicino al ponte, vai al **456**.
Se ti allontani dal ponte ed entri nel bosco, vai al **453**.
Se rimani sul ponte in piena vista, vai al **422**.

372

Tempo:5 Pti di Esp:2

La cotta di maglia è fatta di mithril! [Protegge come una corazza (+3 di BD) ma non diminuisce i tuoi bonus di Astuzia, Corsa o Magia come normalmente avviene quando indossi la corazza.] Ti affretti a indossarla e ti rivesti con la tunica. **Avanza**.

373

Tempo:5

Raggiungi la Sala d'Ingresso (**T4**) senza altri problemi. Per uscire dal portone principale però devi oltrepassare le sentinelle. È possibile che non sappiano ancora del tuo

tradimento: dovrai tentare la sorte!
Se hai riportato l'**Indizio K**, vai al **272**.
Altrimenti **avanza** al **T2**.

374

Tempo:10 Pti di Esp:5

Dopo aver guardato dietro i mobili e aver tastato le pareti, scopri un punto che sembra vuoto! Un esame più attento rivela che un portalampada montato sul muro si muove. Quando lo afferri e lo tiri, una parte del muro si sposta scorrendo su un lato: dietro c'è una specie di stanzino, con una scala di ferro sistemata a sinistra che porta verso l'alto.
Se sali la scala, vai al **200**.
Se invece chiudi la porta e te ne vai, **avanza**.

375

Tempo:10

Mentre stai ispezionando la camera degli ospiti senti un rumore. Ti giri e vedi una sguattera nel vano della porta. Ti chiedi cosa ci faccia qui, ma soprattutto devi impedirle di dire a Saruman che ti aggiri da queste parti!
Se le passi semplicemente davanti e esci, vai al **280**.
Se le ordini di non dire nulla al Mago, vai al **152**.

376

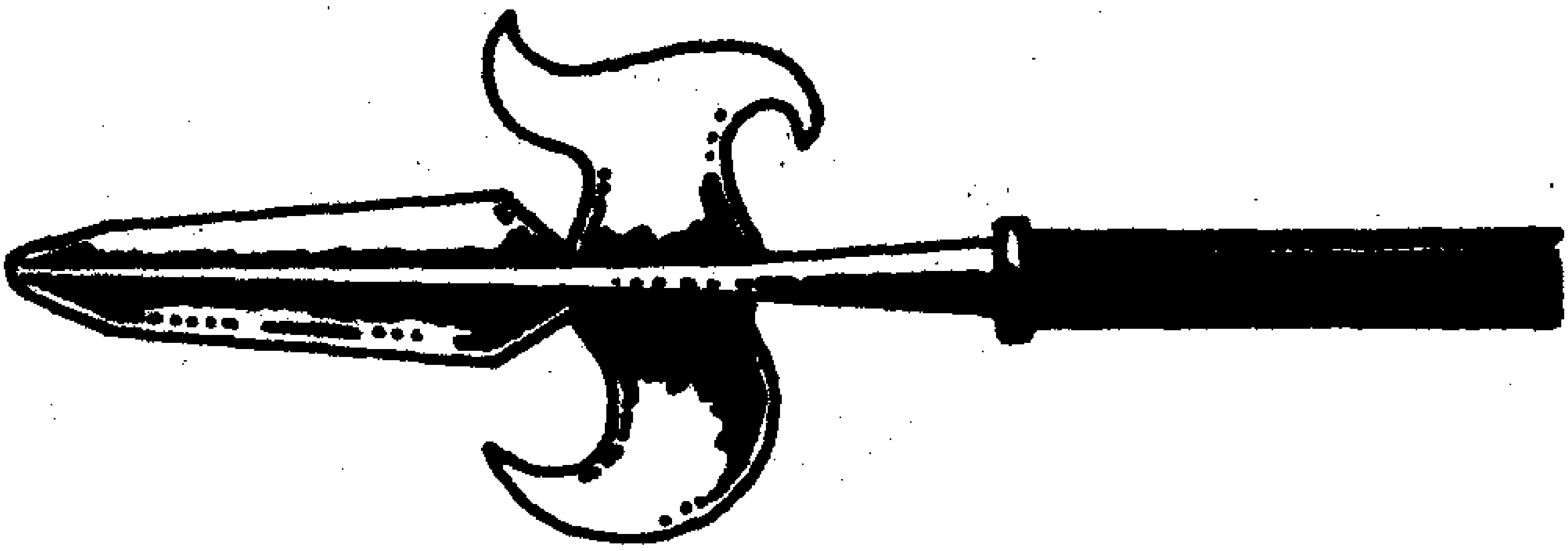
Tempo:5 Pti di Esp:1

Una delle chiavi sembra diversa dalle altre, e potrebbe adattarsi alla serratura. La provi facendo meno rumore possibile. Funziona! **Avanza**.

377

Tempo:10 Pti di Esp:30

Gli Orchetti giacciono a terra privi di sensi (o morti) e il marmo bianco della strada lastricata è macchiato del loro sangue nero ancora fumante. Controlli se ci sono testimoni: sembra di no, quindi te la batti di corsa. **Avanza.**



378

Tempo:10

Attraverso il buco della serratura vedi che la Sala dei Ricevimenti è vuota. Tutte le lampade sono spente e l'unica illuminazione proviene dal fuoco quasi spento del caminetto. Tutto è tranquillo e silenzioso. Non avendo altre possibili alternative, apri il pannello senza far rumore e entri nella sala. La porta della scala è socchiusa e fuori non dovrebbe esserci nessuno. Attraversi la Sala dei Ricevimenti come un'ombra, avvolto nel tuo mantello nero, e scendi le scale. Devi lasciare Orthanc immediatamente!

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-4, vai al **266**.
Se ottieni 5-12, vai al **326**.

379

Tempo:10 Pti di Esp:2

Scendi tranquillamente le scale, e un Mezzorchetto sale ad affrontarti. "Che cosa ci fai fuori da Orthanc?" dice, quasi incapace di padroneggiare la tua lingua. Senti il suo alito caldo e fetido, e ti chiedi perché Saruman si serva di simili soggetti.

"Devo controllare il lavoro delle fucine del distretto meridionale" dici con piglio autoritario.

L'energumeno sembra interdetto e fa un passo indietro. "Va bene" borbotta. Tiri un sospiro di sollievo e prosegui di buon passo. **Avanza.**

380

Tempo:5

Saruman è seduto davanti a una finestra nella Sala dei Ricevimenti, intento a leggere un libro. Le lampade della sala emanano tutte una luce fioca, tranne una, posta su un tavolo accanto al Mago. Gran parte della sala è immersa nell'oscurità, mentre la sua sfera di cristallo risplende di una luce calda e pulsante. Saruman sembra non averti notato.

Se te ne vai, **avanza.**

Se invece rimani e parli al Mago, vai al **184.**

381

Tempo:5 Pti di Esp:2

Cerchi di aprire la porta usando tutta la tua forza. Alla fine, con uno sforzo immenso, riesci a sollevare la pietra. Si sente un rumore sordo e la barriera si apre leggermente. Con un'ulteriore pressione la porta si ritrae cigolando fino ad aprirsi completamente. Si intravede un piccolo pianerottolo, e dietro una scala immersa nell'oscurità. Vai al **263.**

382

Tempo:5

Ti avvicini baldanzosamente al portale e i due Mezzorchetti si insospettiscono; scrutano nella nebbia per vederti meglio. Sei a circa sei metri di distanza quando uno dei due grida: "Alt! Chi va là?"

"Sono io, l'apprendista di Saruman! Fatemi passare!" rispondi nella rozza lingua degli Orchetti, cercando di darti un tono autoritario.

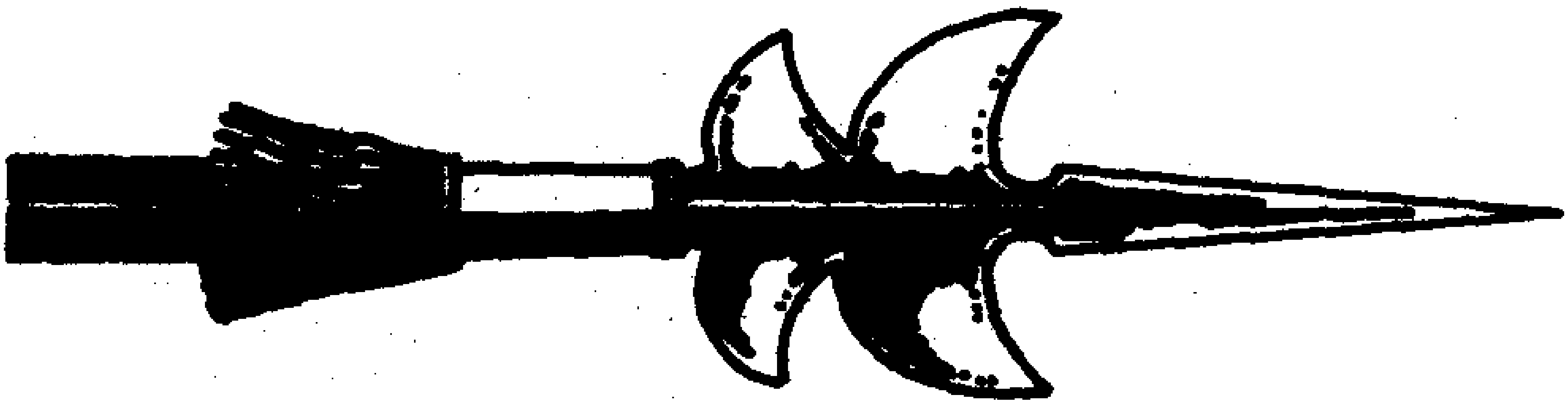
"Stavamo aspettando proprio te! Arrenditi o saremo costretti a farti a pezzi!" grida uno dei due.

Sembra proprio che questo Mezzorchetto non avrebbe alcuna esitazione a farlo, se tu gliene dessi la minima opportunità.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **389**.

Se combatti contro le sentinelle, vai al **367**.



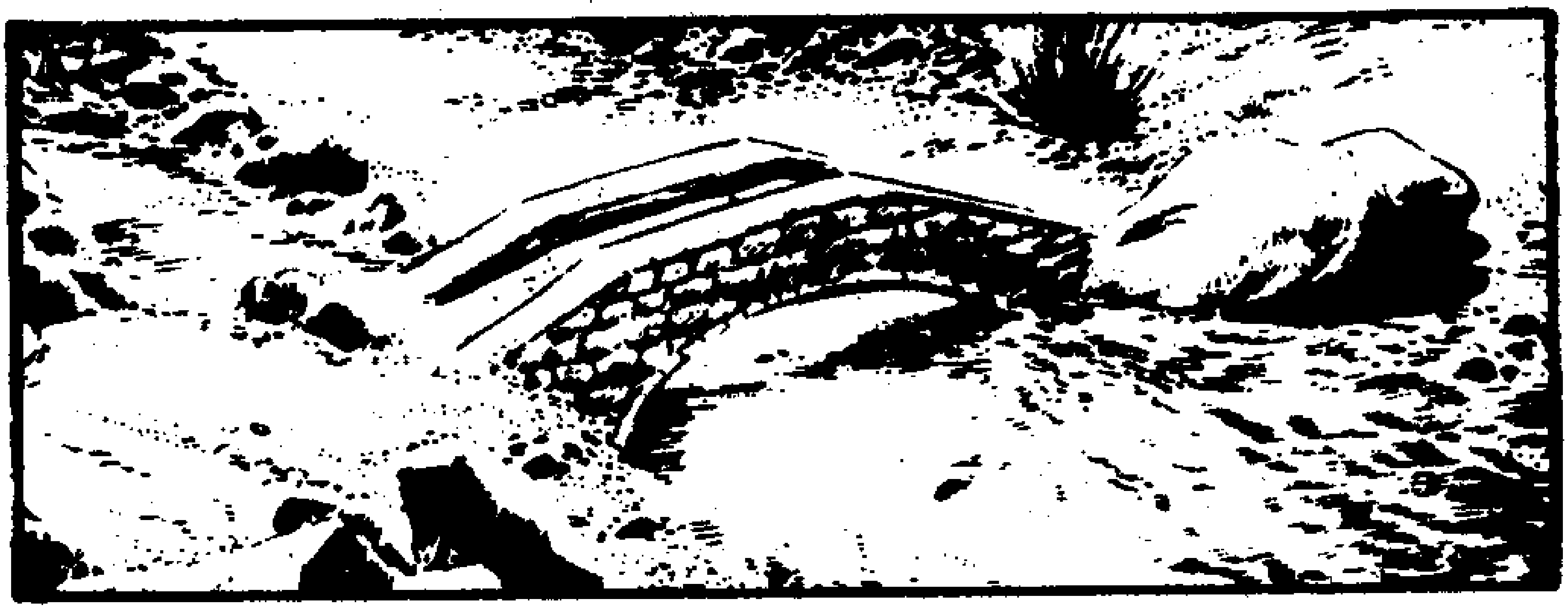
383

Tempo:75

Passa più di un'ora, durante la quale non senti nessun rumore. Poi delle voci confuse giungono dalla Sala d'Ingresso e senti aprirsi il chiavistello della porta della Dispensa.

Se ti nascondi in fondo alla Dispensa, sperando di non essere scoperto, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-8, vai al **277**.
Se ottieni 9-12, vai al **149**.
Se invece strisci verso la porta, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **285**.
Se ottieni 9-12, vai al **239**.



384

Tempo:10

Muovendoti con la massima attenzione ti nascondi in una macchia di cespugli accanto al ponte. Passano alcuni minuti in cui non succede niente, poi senti delle voci roche provenienti dal sentiero ad ovest e un attimo dopo vedi arrivare tre enormi Orchetti. Stanno parlando fra di loro, e di tanto in tanto uno annusa il terreno come un segugio. Riesci a cogliere solo frammenti del loro discorso, e la comprensione è resa ancora più difficile a causa dei suoni gutturali della loro lingua.

"Il piccolo furfante se n'è andato da quella parte, sono sicuro, Gûrbash!" dice uno dei tre al più grosso, che sembra essere il capo.

Gûrbash si guarda intorno mentre ispeziona la zona. Trattieni il respiro mentre i suoi fiammeggianti occhi rossi guardano in direzione del tuo nascondiglio. "Allora dov'è il marmocchio, stupido che non sei altro? Dici che ne hai fiutato l'odore, ma secondo me nel naso hai ancora la puzza del Nano che abbiamo catturato la notte scorsa!"

"Aspetta!" grida il terzo Orchetto, che nel frattempo non ha smesso di annusare il terreno, e punta un dito peloso nella tua direzione. "La spia è lì!"

Ti prepari a fuggire, con il cuore in gola per la paura, quando improvvisamente dietro a Gûrbash compare un Elfo, tutto vestito di grigio, che pugnala l'ignaro bestione. Gûrbash stramazza a terra, morto. Gli altri due si voltano e sguainano le spade, pronti ad affrontare l'Elfo.

Entra in azione.

Se attacchi uno degli Orchetti, vai al **181**.

Se resti nascosto, vai al **445**.

Se riesci a scappare, vai al **142**.

385

Tempo:15

Ti precipiti a rincorrere la figura misteriosa: riesci a intravedere per un attimo il suo mantello grigio-verde, ma poi la perdi nuovamente di vista. Alla fine sei convinto di essertela lasciata scappare definitivamente. Ti fermi per riprendere fiato in una piccola radura e controlli il terreno, per vedere se sono rimaste delle impronte. *Sono sicuro che è passato per di qua, ma non ci sono tracce!* pensi, stupito per la sua abilità.

Improvvisamente ti senti afferrare da dietro e una mano molto forte ti tappa la bocca. Una voce suadente ti sussurra all'orecchio: "Non fare il minimo rumore! Rispondi alle mie domande con un cenno del capo. Hai capito?"

Annuisci e senti allentarsi leggermente la presa.

Se cerchi di liberarti, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus Generico.

Se ottieni 2-8, vai al **485**.

Se ottieni 9-12, vai al **194**.

Se invece collabori e fai come ti dice lo sconosciuto, vai al **481**.

386

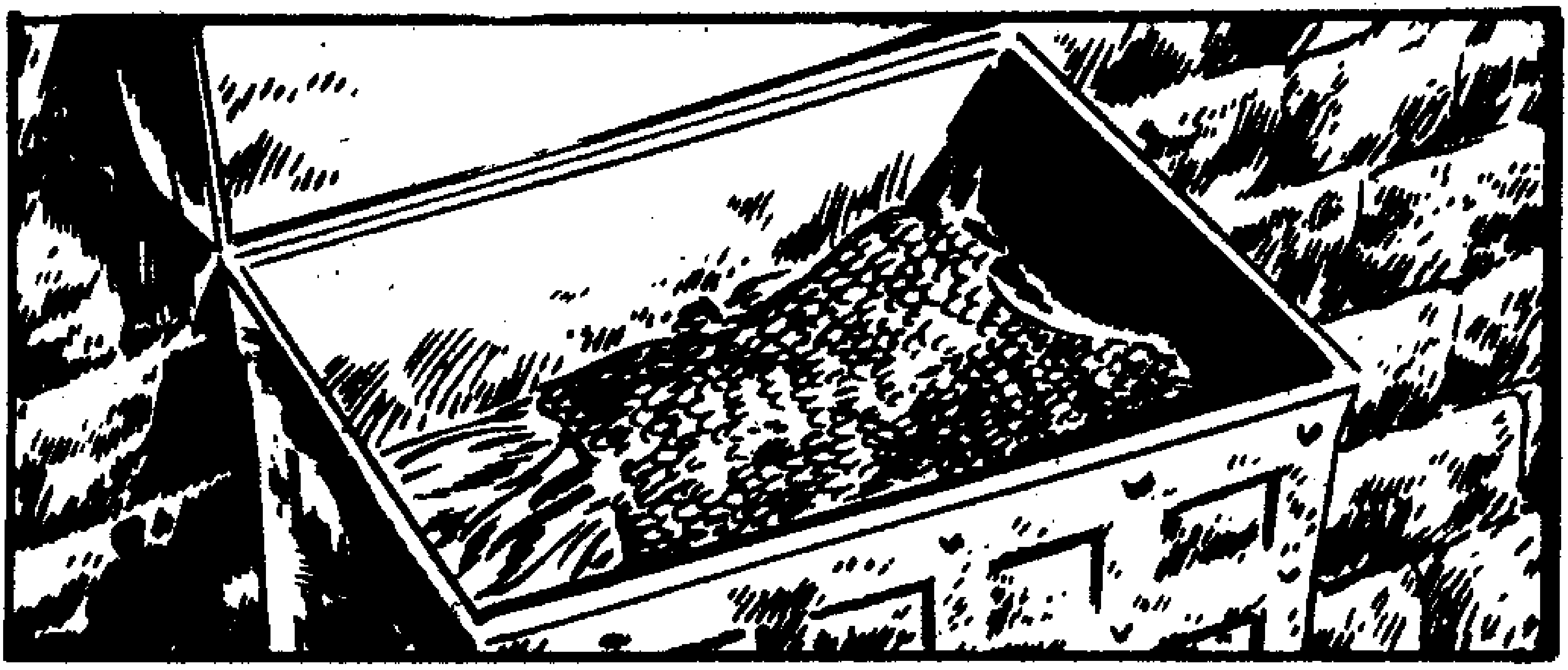
Tempo:5 Pti di Esp:10

Ti avvicini baldanzosamente al portale e i due Mezzorchetti si insospettiscono; scrutano nella nebbia per vederti meglio. Sei a circa sei metri di distanza quando uno dei due grida: "Alt! Chi va là?"

"Sono io, l'apprendista di Saruman! Vengo da Orthanc, fatemi passare!" rispondi nella rozza lingua degli Orchetti, cercando di assumere un tono autorevole.

Entrambi sollevano le armi in segno di saluto quando passi; non riesci a credere di aver avuto tanta fortuna! Appena sei abbastanza lontano da non poter più essere visto né sentito dai due , ti metti a correre come una lepre. Potrebbero dare l'allarme in qualunque momento!

Avanza.



387

Tempo:5 Pti di Esp:15

Lotti contro la pianta per alcuni minuti, che a te sembrano un'eternità: il succo verdastro cola dalla tua spada come se fosse sangue, mentre i viticci continuano a stringere e ad attorcigliarsi attorno al tuo corpo. Alla fine però sembrano allentare la presa; l'attacco è finito, e i viticci cadono ad uno ad uno come morti. Sei esausto, ma sai che è meglio andarsene da qui il prima possibile. **Avanza.**

388

Tempo:5

Impugni la tua arma, ma il vecchio Mago è incredibilmente veloce ed estrae un lungo coltello nero. *Si servirà sicuramente di qualche incantesimo per aumentare la sua abilità in combattimento*, pensi con sgomento.
(**Saruman** BO:15 BD:15 Re:80)
Se vinci, vai al **254**.
Se perdi, vai al **300**.

389

Tempo:5 Pti di Esp:5

Percorri il lungo corridoio diretto alle porte esterne. Tutto è silenzioso quando raggiungi il massiccio cancello di ferro e fai rapidamente scorrere il chiavistello. *È davvero una fortuna che sia così facile aprire queste porte dall'interno*, pensi.
La Sala del Corpo di Guardia, lì accanto, è silenziosa: gli Orchetti dormono oppure, come al solito, non fanno caso a quello che succede. Con un colpo deciso spingi la porta ed esci, mentre le sentinelle, colte di sorpresa, restano indietro. **Avanza** all' **8F**.

390

Tempo:5

Gli enormi bestioni spiccano un salto; le loro fauci assassine sono pronte a farti a pezzi!
(**Lupo 1** BO:1 BD:0 Re:20)
(**Lupo 2** BO:1 BD:-1 Re:12)
Se vinci, vai al **398**.
Se perdi, vai al **400**.

391

Tempo:5 Pti di Esp:2

Ti liberi dal tuo avversario con uno strappo improvviso e ti volti: ti trovi faccia a faccia con un bellissimo giovane, sicuramente un Elfo, vestito con una tunica e dei calzoni di un grigio luminescente e con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle. Ha dei lunghi capelli color castano chiaro, e dei luminosi occhi grigi che lo fanno sembrare giovane e saggio allo stesso tempo. "Beh, sei più agile di quanto mi aspettassi!" ti dice.

Stai per rispondere, quando l'Elfo alza una mano in segno di silenzio. Fa un cenno come se stesse ascoltando qualcosa, ma tu non senti niente. Poi, proprio quando riprende a parlare, senti delle voci di Orchetti. Prima che riusciate a nascondervi tre enormi Orchetti appaiono al margine della radura.

L'Elfo ha un grande arco, ma quando i tre si avvicinano estrae solo un piccolo coltello. "Beh, difenditi!" esclama. "Sono sicuro che questi bestioni non ti sono molto simpatici!"

Improvvisamente capisci che questo nobile Elfo è probabilmente il messaggero che stavi aspettando.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **142**.

Se rimani con l'Elfo e combatti gli Orchetti, vai al **447**.

392

Tempo:5

La stanza è vuota. Pesanti tendaggi di velluto coprono le finestre e un debole fuoco arde ancora nel caminetto, creando giochi di ombre sulle pareti della stanza.

Se te ne vai, **avanza** al **S5** o all'**U11**.

Se invece vuoi esplorare ancora la Sala dei Ricevimenti,

lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-10, vai al **361**.
Se ottieni 11-12, vai al **374**.

393

Tempo:10

Insegui la figura misteriosa, vestita di grigio, saltando da un albero all'altro; è incredibilmente veloce, e nonostante i tuoi sforzi la perdi di vista dopo poco. Stai per riprendere il cammino quando, proprio dietro te, compare un vecchio alto e curvo e con un lungo bastone in mano: Saruman! Dapprima resti senza fiato, poi ti accorgi che quest'uomo indossa degli abiti grigi e porta un cappello a larga tesa. Potrebbe essere Gandalf?
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-5, vai al **196**.
Se ottieni 6-12, vai al **183**.

394

Tempo:30

Dopo aver richiuso la porta, ritorni da dove sei venuto lungo la galleria sotterranea.
Vai al **121**.

395

Tempo:20

Pur avendo una mappa, hai difficoltà a trovare dei punti di riferimento con questa nebbia che va e viene. Sei costretto a vagare senza meta per un'eternità prima di poter incontrare qualcosa dall'aspetto familiare (una collinetta insolitamente tonda). Comunque alla fine riesci a orientarti; con un sospiro di sollievo ti dirigi verso la tua destinazione. **Avanza.**

396

Tempo:5

Il tuo salvatore ti aiuta a rimetterti in piedi, e mentre pulisce la lama della spada nell'erba ti dice: "Io sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?"
Vai al **104**.

397

Tempo:5 Pti di Esp:20

L'Elfo Carnil giace ai tuoi piedi, svenuto e sanguinante. Non si tramuta in Saruman e non scompare nel nulla. Forse hai commesso un grave sbaglio.
Se vuoi uccidere l'Elfo, vai al **461**.
Se invece gli bendi le ferite, vai al **216**.

398

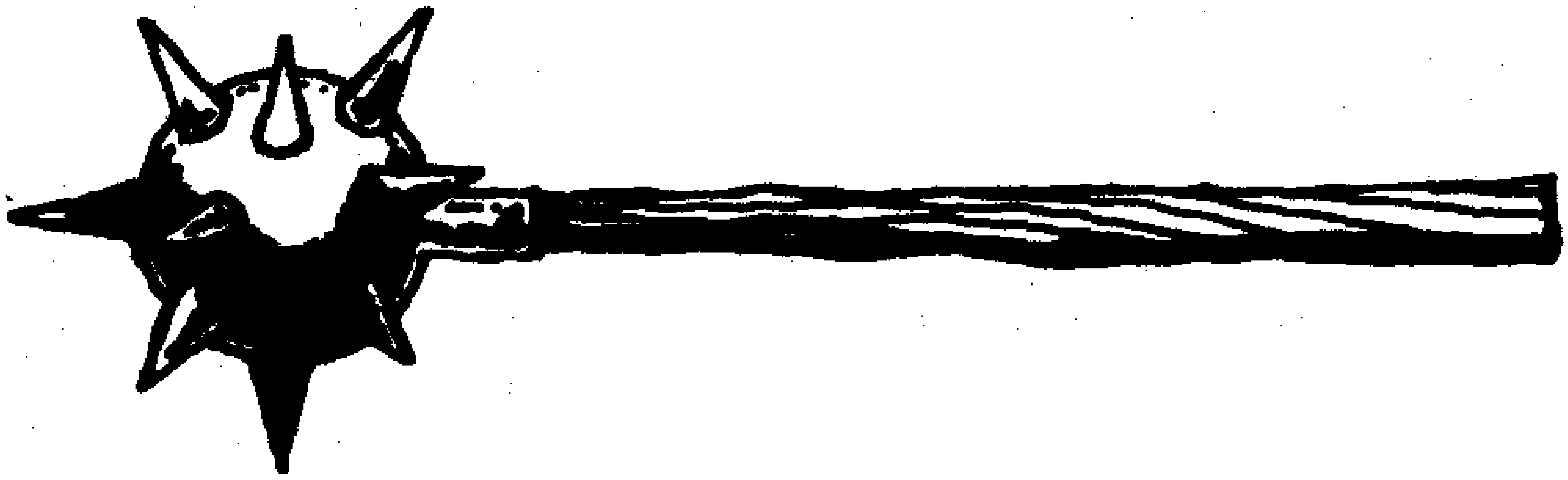
Tempo:0 Pti di Esp:30

I lupi giacciono a terra, morti, con il pelo sporco di sangue. Ti detergi il sudore dalla fronte e pulisci l'arma sul fianco di una delle belve. Per fortuna sembra che nessuno abbia assistito allo scontro. **Avanza.**

399

Tempo:70

Aspetti inutilmente per più di un'ora prima che venga aperta la porta. La sagoma di Saruman, seguito dalle sue guardie, si staglia nel vano della porta, "Dormi, apprendista!" ordina sollevando il bastone. "Ti trasferisco in luoghi più sicuri". Mentre perdi conoscenza capisci che la tua speranza era assurda: Saruman non ha nessuna intenzione di perdonarti. Vai al **319**.



400

Tempo:5

I lupi rappresentano un ostacolo superiore alle tue forze. L'ultima cosa che ricordi sono gli occhi spiritati e le fauci spalancate di un bestione che ti salta addosso. La tua vita e la tua missione finiscono qui. **Fine**

401

Tempo:5

Mentre oltrepassi il muro circolare avverti una strana sensazione di formicolio in tutto il corpo. La cupola è rovinata e sbrecciata. Camminando lentamente intorno all'edificio ti accorgi che vi sono incisi strani simboli, e rune che non sei in grado di decifrare. Poi arrivi davanti alla porta: un semplice portale con architrave davanti a un'entrata buia. Ti avvicini ancora, e vedi una lastra di pietra che impedisce di entrare nell'edificio.
Se entri nel vano della porta, vai al **214**.
Altrimenti allontanati dalla costruzione in rovina e **avanza**.

402

Tempo:5

Quando alzi lo sguardo verso il cielo ti sembra di vedere una grande forma alata che si dirige verso Orthanc. Non riesci a trattenere un brivido, e non è certo per il freddo. Ti avvolgi nel tuo mantello e prosegui per la tua strada. **Avanza**.

403

Tempo:5

Al tuo cenno la figura emerge dall'oscurità e si toglie il cappuccio. È un giovane Elfo! Tutto vestito di grigio-verde, si mimetizzava perfettamente con la vegetazione. Ti saluta e ti porge la mano con un sorriso. "Sono Carnil, messaggero della Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?"

Non puoi fare a meno di domandarti se non si tratti di un altro degli inganni di Saruman; e se fosse il Mago stesso in uno dei suoi travestimenti? O se si trattasse di un'altra trappola per farti confessare i tuoi piani? A dire il vero però l'Elfo (o chiunque sia) poteva ucciderti quando voleva.

Se credi all'Elfo, vai al **476**.

Se invece lo attacchi, vai al **404**.

404

Tempo:5

Impugni la tua arma e attacchi l'Elfo, cogliendolo di sorpresa.

(**Carnil** BO:4 BD:5 Re:40)

Se vinci, vai al **397**.

Se perdi, vai al **165**.

405

Tempo:5

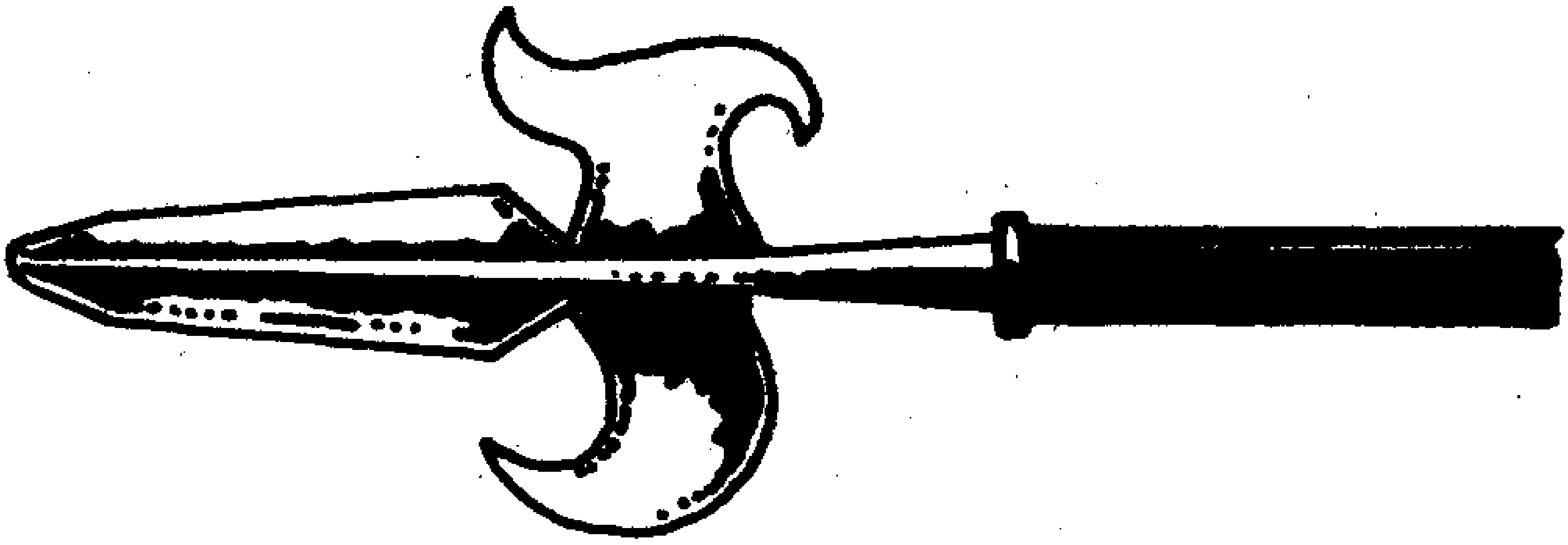
Cammini con piglio sicuro verso la porta aperta e ti volti verso la sentinella di guardia, che vedendoti arrivare si alza in piedi. La riconosci: è una delle varie sentinelle Dunlending di Orthanc, e vicino ce n'è un'altra.

"Come posso servirti, apprendista di Saruman?" domanda con un sorriso furbesco. In qualità di assistente del Mago ti è permesso lasciare Orthanc, ma molte sentinelle Dunlending sono gelose della "bella vita" che conduci alla torre. Se possono, approfittano di ogni occasione per crearti delle difficoltà.

A quel punto perdi la pazienza. "Devo uscire a controllare una cosa..." borbotti.

"Parola d'ordine?" domanda con aria sospettosa.

Ma la memoria ti tradisce. *Devi combattere contro le sentinelle.* Vai al **287**.



406

Tempo:5

Impugnando la tua arma attacchi l'Orchetto, il quale sta per dare il segnale col corno: così lo cogli di sorpresa.

(**Orchetto** BO:0 BD:-2 Re:8)

Se vinci, vai al **226**.

Se perdi, vai al **454**.

407

Tempo:5

Due occhi fosforescenti ti fissano da dietro una roccia. Sarà una delle piccole spie di Saruman? Prima che tu faccia un passo gli occhi sono scomparsi, e senti un confuso rumore di passi che si allontana rapidamente. Sei preoccupato, ma non c'è niente che tu possa fare, così riprendi il cammino. **Avanza.**

408

Tempo:5

"Abbassate le armi. Sono il luogotenente di Saruman, uno degli apprendisti di Orthanc!" gridi con il tuo tono più autoritario. Ma in risposta ottieni solo delle rauche risate. Poi uno di essi dice: "Questo lo sappiamo, amico...infatti il padrone ci ha ordinato di catturarti ad ogni costo!"
Capisci che è inutile continuare a discutere.
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, **avanza.**
Se invece affronti gli Orchetti, vai al **413.**

409

Tempo:5 Pti di Esp:10

Con un'abile mossa elimini senza sforzo il tuo lento avversario. Un attimo dopo l'Elfo, che si è già sbarazzato del capo, mette fuori combattimento l'ultimo Orchetto. Poi si volta verso di te con un sorriso e ti porge la mano.
"Sono Carnil, inviato della Signora del Bosco D'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?"
Non puoi fare a meno di domandarti se non si tratti di un altro degli inganni di Saruman; e se fosse il Mago in uno dei suoi travestimenti? O se si trattasse di un'altra trap-

pola per farti confessare i tuoi piani? Tuttavia l'Elfo (o chiunque sia) avrebbe già potuto ucciderti, se solo avesse voluto.
Se credi all'Elfo, vai al **476**.
Se invece lo attacchi, vai al **404**.

410

Tempo:10

Dopo aver provato tutte le chiavi del mazzo, giungi alla conclusione che nessuna è in grado di aprire la porta dell'Armeria.
Se cerchi di scassinare la serratura, vai al **333**.
Altrimenti **avanza**.

411

Tempo:5 Pti di Esp:150

Tu e Saruman vi affrontate nel Laboratorio, e tu lotti come mai prima d'ora, con un'abilità e un coraggio eccezionali. D'un tratto ti apri un varco nella difesa del Mago e lo disarmi.
"Sciocco, come osi?" grida Saruman, "Pagherai per il tuo tradimento!" E scompare avvolto nel suo mantello svolazzante. Sai di avere pochissimo tempo; devi lasciare Orthanc prima che il Mago sconfitto dia l'allarme.
Avanza.

412

Tempo:5 Pti di Esp:10

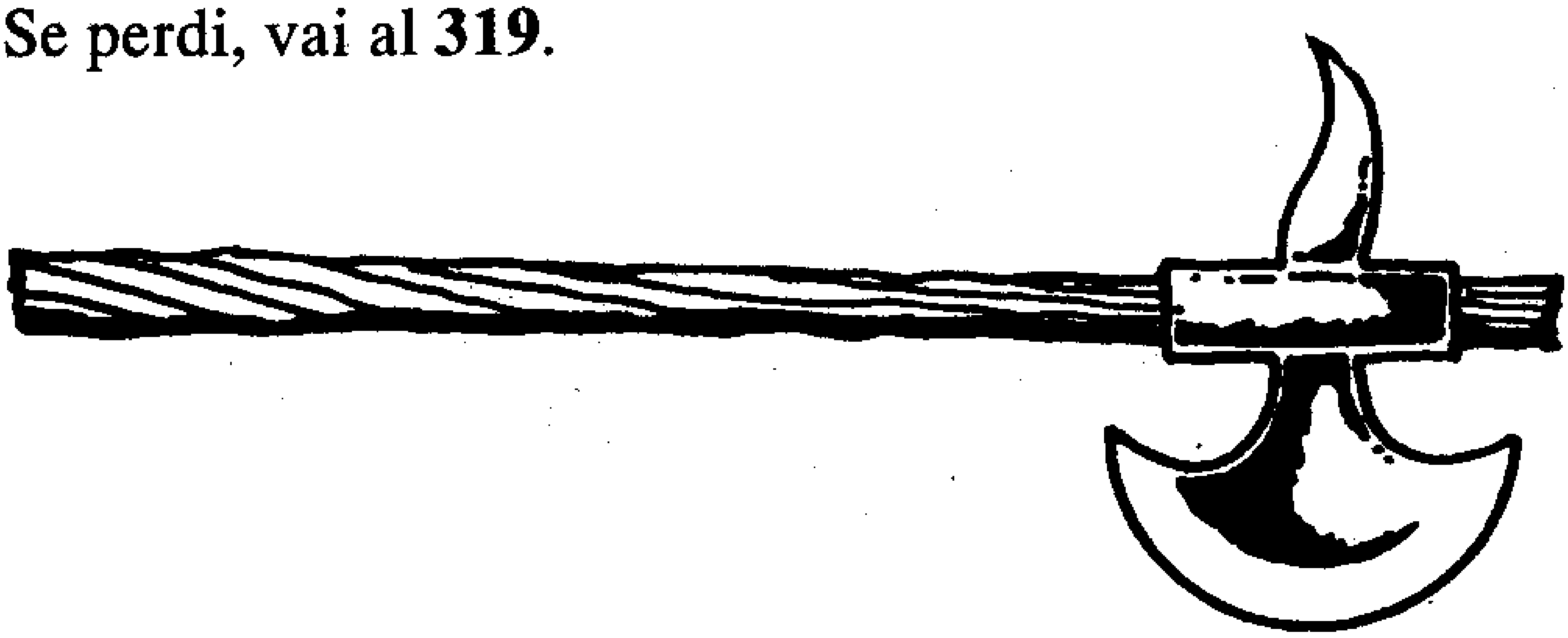
Con un'abile mossa elimini senza sforzo il tuo lento avversario. Un attimo dopo l'Elfo, che si è già sbarazzato del capo, mette fuori combattimento l'ultimo Orchetto.
"Dobbiamo sbrigarci prima che ne arrivino altri!" ti ordi-

na, e si rimette in marcia.
Raggiungete la foresta orientale della Valle del Mago senza difficoltà, grazie alla guida esperta dell'Elfo.
Vai al **144**.

413

Tempo:5

I mostri brandiscono le scimitarre e avanzano.
(**Orchetto 1** BO:1 BD:0 Re:11)
(**Orchetto 2** BO:2 BD:0 Re:13)
Se vinci, vai al **423**.
Se perdi, vai al **319**.



414

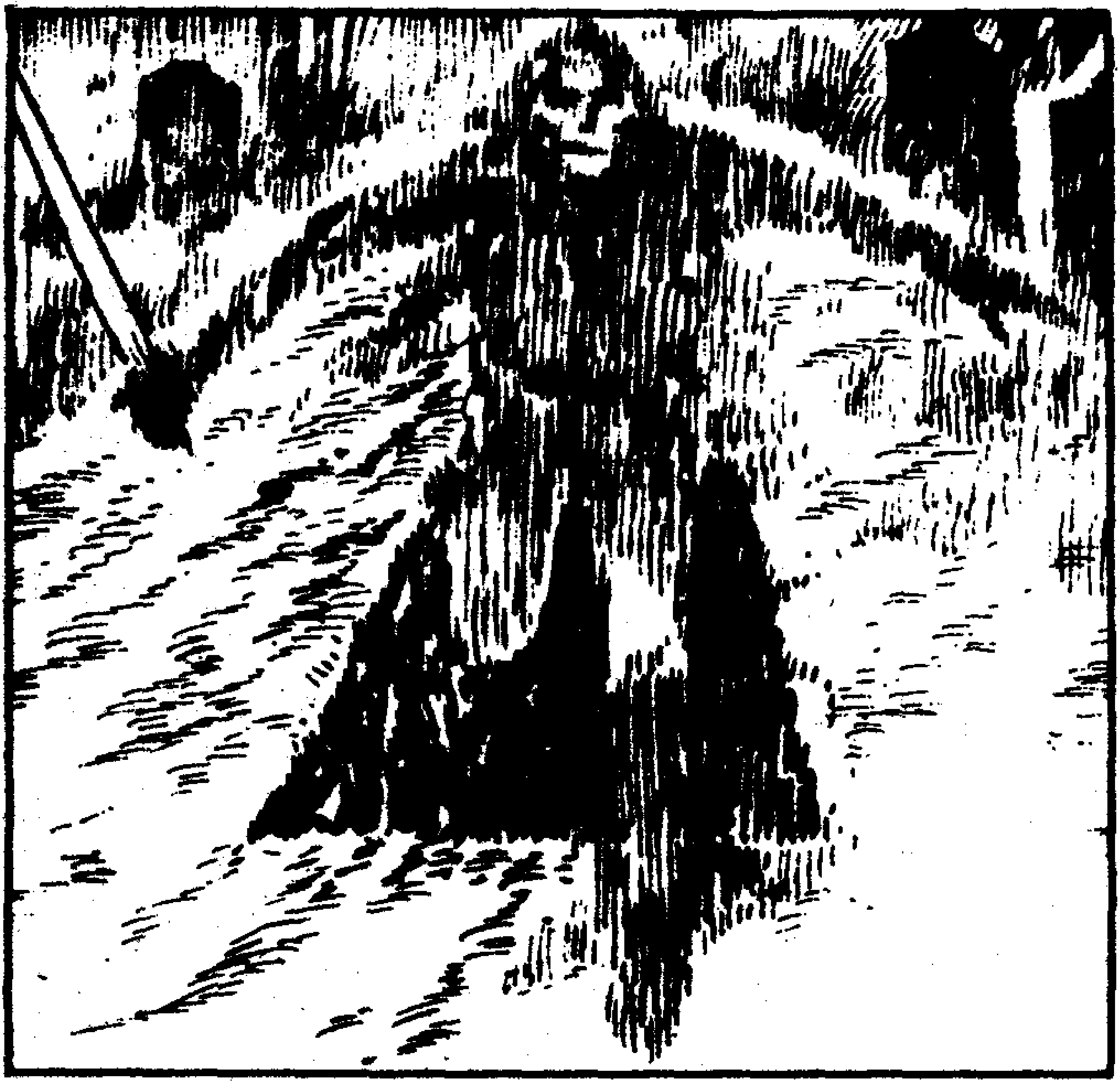
Tempo:5

Due uomini ti sbarrano la strada, con le armi in pugno. Devi affrontarli. Non puoi scappare.
(**Guardia 1** BO:1 BD:2 Re:19)
(**Guardia 2** BO:1 BD:0 Re:17)
Se vinci, vai al **449**.
Se perdi, vai al **174**.

415

Tempo:5 Pti di Esp:2

Ti allontani di corsa dalla tomba, inseguito da un lamento insopportabile. Quando raggiungi il cerchio di pietra prendi il coraggio a quattro mani e ti volti a guardare indietro. Lo Spettro ti è alle calcagna, e sta guadagnando terreno! Ma proprio quando ormai sei sicuro che ti stia per assalire, lo Spettro si dissolve. L'Immortale, incapace di oltrepassare il cerchio, esplode in una nuvola di polvere e la sua spada cade a terra. Sei stato salvato dalla tua buona sorte! **Avanza.**



416

Tempo:5

Ti metti a correre a perdifiato nel bosco, incurante dei rovi che ti strappano i vestiti e ti graffiano le braccia e il viso. Ti aspetti di essere colpito da un momento all'altro dalla scarica ustionante del bastone del Mago, ma per fortuna ciò che temi non si verifica. Dopo aver corso per parecchi metri provi a guardarti alle spalle.

Gli alberi formano un vero e proprio muro, che ti separa da Saruman! Inciampi in una radice e cadi in un mucchio di foglie; non riesci a respirare. *Ma come ho fatto ad attraversare quella barriera?*, pensi. Da qui sembra assolutamente impenetrabile. È come se gli alberi stessi si ribellassero contro il Mago! Ti rimetti in piedi, scosso e affaticato dallo sforzo compiuto.

Avanza in una direzione a caso.

417

Tempo:10

Per alcuni minuti non noti niente di interessante. Cominci però a sentire dei rumori provenienti dall'interno della casa. Dapprima è un suono di passi; ti volti, ma non vedi nessuno. Un attimo dopo, proprio quando ti sei ormai convinto che i rumori sono solo un frutto della tua immaginazione, senti delle voci. Non voci rauche di Orchetti, ma una voce di donna a volume normale, anche se lontana.

Ti volti di nuovo, ma vedi solo un atrio buio.

In preda alla curiosità decidi di addentrarti nella casa. Tutto è tranquillo e silenzioso mentre cammini in punta di piedi lungo il corridoio; poi, prima molto distanti e successivamente sempre più vicine, senti cantare delle voci! Cerchi di sbirciare nella camera accanto, che una volta doveva essere la cucina, con un grande focolare e un tavolo dove mangiava tutta la famiglia. Le voci vengono da lì, ne sei sicuro! Ma - cosa ancora più strana - mentre sei nel vano della porta ti sembra di vedere una famiglia seduta attorno al tavolo, e sono proprio loro a cantare. La stanza sembra fluttuare; per un attimo la vedi come doveva essere tanto tempo fa, quando la casa era ancora abitata. Poi, così inaspettatamente da farti sussul-

6

tare, una voce suadente ma molto reale mormora alle tue spalle: "È molto triste, vero?"

"Cosa?" Ti volti e ti trovi faccia a faccia con un giovane uomo alto e snello, tutto vestito di grigio. Porti istintivamente la mano alla spada, ma dopo averlo guardato una seconda volta ti accorgi che in realtà si tratta di un Elfo.

"No, non attaccarmi, giovanotto!" ti dice alzando una mano. "Io sono Carnil: sei venuto qui per incontrare me".

Se credi all'Elfo, vai al **176**.

Se lo attacchi, vai al **359**.

418

Tempo:0

Stai procedendo di buon passo sul sentiero, e speri di raggiungere presto la tua meta, quando senti dei cavalli al galoppo dietro di te. Non hai neanche il tempo di voltarti che due Orchetti in groppa a degli enormi Warg, lupi da combattimento giganti, sbucano da una curva!

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, **avanza**.

Se affronti in combattimento gli Orchetti e i Warg, vai al **269**.

419

Tempo:5

Arrivi in fondo alle scale, muovendoti con la massima cautela. **Avanza** al **S2**.

420

Tempo:0   Pti di Esp:10

Te ne vai in silenzio per dove sei venuto, senza che il Mago ti veda. **Avanza**.

1

421

Tempo 10

Attacchi il Mago, che sfodera subito un lungo pugnale nero, ma scopri che è incredibilmente agile per essere così vecchio.
(**Saruman** BO:15 BD:15 Re:80)
Se vinci, ripassa e vai al **159**.
Se perdi, vai al **311**.

422

Tempo:10

Anche se il luogo è pericoloso, perché esposto, decidi di restare sul ponte per vedere meglio intorno e far sapere al messaggero che sei qui.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-5, vai al **119**.
Se ottieni 6-12, vai al **169**.

423

Tempo:0 Pti di Esp:10

Gli Orchetti giacciono a terra in una pozza di sangue: sai combattere meglio di quanto credessi! **Avanza.**

424

Tempo:10

Appena entri nel Laboratorio ti accorgi che Saruman è già lì, nel retro. Anche se pensavi di andartene di soppiatto, ormai è troppo tardi: il Mago alza lo sguardo e ti sorride con uno sguardo spiritato.
"Ah, bene, vieni qui, stavo proprio per chiamarti. Ho

appena finito una cosa, un regalo per te."
Ti avvicini e vedi che Saruman ha in mano un piccolo oggetto scintillante. È un anello. "Ho perfezionato le mie capacità e ho studiato i testi di Celebrimbor il fabbro. Questa è la mia ultima creazione." Mentre ti porge l'anello sorride e i suoi occhi emanano una luce sinistra: è d'oro, impreziosito da una pietra verde. "Consideralo un regalo, una ricompensa per l'eccellente servizio che hai svolto negli ultimi mesi. Prendilo, giovanotto! Ha molti poteri...sì, davvero molti poteri".
Sei venuto a sapere della recente ossessione di Saruman per gli Anelli del Potere, e delle sue sempre più frequenti allusioni all'unico Anello. Naturalmente lui è un maestro del sapere, ed è stato incaricato dal Consiglio Bianco di raccogliere tutte le informazioni possibili sulla storia degli anelli, eppure mentre lo guardi negli occhi ti senti ancora a disagio.
Se prendi l'anello, vai al **126**.
Se invece declini l'offerta di Saruman, vai al **257**.

425

Tempo:5

Apri il pannello senza far rumore ed entri nello studio privato di Saruman. **Avanza** al **W13**.

426

Tempo:5

Cerchi di attraversare la Biblioteca con aria disinvolta senza farti notare. A circa due terzi del percorso però senti una voce suadente ma incredibilmente penetrante che proviene dall'alto.
"Ah! Mio giovane amico, sei qui per dedicarti ai tuoi studi, vero?"

Sollevi lo sguardo, assumendo un'aria confusa. Il volto del Mago Bianco sembra incombere su di te: la sua barba bianca pende dalla balaustra.
"Oh, Saruman! Non mi ero accorto che eravate lassù! Stavo, ehm, stavo solo passando per di qua".
Il vecchio Mago aggrotta le sopracciglia: "Molto bene", dice e un attimo dopo scompare. **Avanza.**

427

Tempo:120 Pti di Esp:40

Landroval ti solleva in alto nel cielo e ti trasporta per ore nella notte stellata. Sulle prime l'impressionante altezza ti terrorizza, ma dopo poco ti abitui e ti godi l'eccezionale panorama. Vai al **482**.

428

Tempo:0

La nebbia fitta e fosforescente ti fluttua attorno, impedendoti di vedere qualunque punto di riferimento. È tutto stranamente tranquillo e cominci ad avere la sensazione di essere osservato. **Avanza in una direzione a caso.**

429

Tempo:10

La sedia dall'alto schienale è vuota. L'unica luce qui dentro proviene da una piccola fiamma tremolante, custodita dentro la sfera della Pietra Veggente. Richiudi con cura la porta e ti dirigi verso il centro della stanza.
Il Palantír misura circa trenta centimetri di diametro ed è di cristallo chiaro e levigato. Il tavolo nero sembra di ossidiana, e avvicinandoti ti accorgi che sulla sua superficie è incisa una mappa. I luoghi importanti sono segna-

lati da intarsi preziosi, e le caratteristiche geografiche sono incise in profondità. Osservi attentamente e ti accorgi che il centro del tavolo, dove è posta la sfera, è Isengard.
Grazie agli studi che hai fatto sei in grado di individuare i luoghi in cui si trovano le altre Pietre Veggenti: Amon Sûl, Annúminas e le Colline Torre. Ricordi che Minas Tirith, Osgiliath e Minas Ithil custodivano le pietre a Gondor, e che le ultime due sono andate distrutte o perdute. *Ne sono rimaste così poche!* pensi, mentre fai scorrere le dita sulla pietra liscia e le parti in rilievo.
Il Palantír ti attrae. Ti siedi, appoggi le dita sulla grande sfera e guardi dentro. Il cristallo è tiepido al tatto e senti che sprigiona un potere misterioso. Poi la pietra comincia ad emanare sempre più luce.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Magia.
Se ottieni 2-3, vai al **133**.
Se ottieni 4-9, vai al **129**.
Se ottieni 10-12, vai al **248**.

430

Tempo:5

Sai che esiste un passaggio segreto, che collega la tua camera allo studio di Saruman e alla Sala dei Ricevimenti! Ti infili rapidamente un mantello e ti prepari a lasciare Orthanc, il luogo che è stato la tua casa per quasi tutta la tua vita. Apri il pannello segreto e ti intrufoli dentro.
Se vai nello studio di Saruman, vai al **255**.
Se vai nella Sala dei Ricevimenti, vai al **378**.

431

Tempo:5

L'Elfo ti aiuta a rimetterti in piedi, e pulendo la lama della spada nell'erba dice: "Sono Carnil, messaggero della

Signora del Bosco d'Oro. Immagino che tu sia l'ex-apprendista di Saruman?"
Non puoi fare a meno di domandarti se non si tratti di un altro degli inganni di Saruman; e se fosse il Mago in uno dei suoi travestimenti? O se si trattasse di un'altra trappola per farti confessare i tuoi piani? A dire il vero però l'Elfo (o chiunque egli sia) avrebbe già potuto ucciderti quando ti ha immobilizzato.

Attenzione: non puoi fuggire.

Se credi all'Elfo, vai al **476**.

Se invece lo attacchi, vai al **404**.

432

Tempo:5

Mentre stai scendendo tranquillamente le scale, una delle sentinelle ti chiama per nome e viene verso di te. "Cosa ci fai fuori da Orthanc?" dice. Vedi che è armata.
"Ehm ho...ho un incarico da svolgere alle mura perimetrali" rispondi con un aria poco convincente.
La sentinella ti fissa con sguardo sospettoso e dice: "Devo controllare; aspetta qui!" e fa cenno a un'altra sentinella.

Entra in azione.

Se riesci a scappare, **avanza**.

Se affronti i Mezzorchetti sentinelle, vai al **464**.

433

Tempo:0

Purtroppo l'Elfo non può aiutarti in tempo. L'ultima cosa che vedi è la lama della scimitarra che ti si abbatte sul collo.

La tua vita e la tua missione terminano qui. **Fine**

434

Tempo:0

Hai davanti a te le colline di Rohan: sono la tua ultima speranza per riuscire a fuggire e realizzare la tua missione?

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus Generico.
Se ottieni 2-4, vai al **438**.
Se ottieni 5-9, vai al **450**.
Se ottieni 10-12, vai al **470**.

435

Tempo:10 Pti di Esp:2

Noti alcuni uccelli neri che volteggiano sopra di te, tracciando nel cielo strani disegni regolari. Saruman ha mandato le sue spie volatili a cercarti! Cerchi immediatamente riparo sotto una macchia d'alberi lì vicino, e osservi con ansia: gli uccelli continuano a volteggiare e poi se ne vanno.

Sei riuscito a sfuggire alle spie del Mago! **Avanza.**

436

Tempo:10 Pti di Esp:3

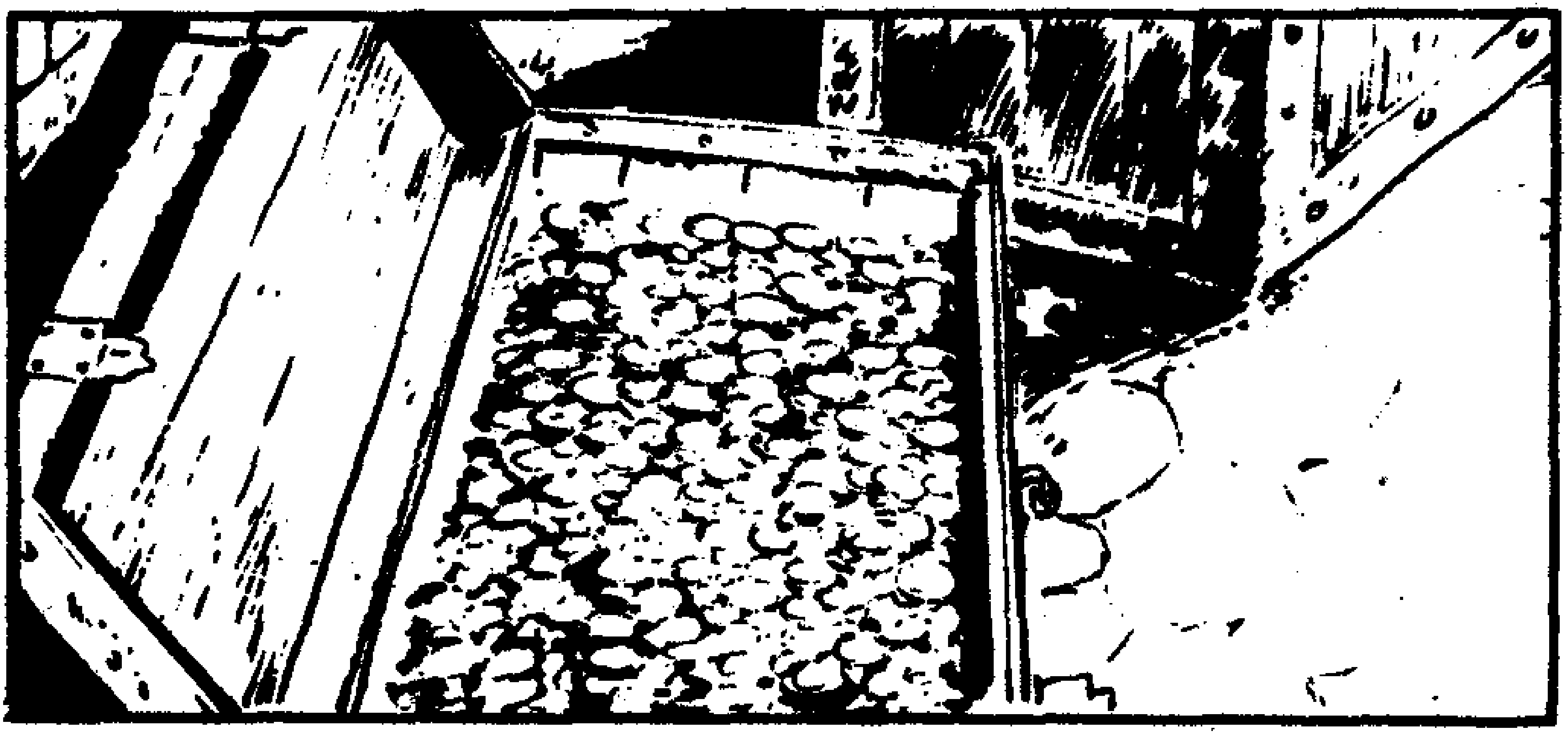
Ti avvicini al primo forziere e ti accorgi che si tratta di un semplice scrigno di legno, di fine fattura, che non sembra chiuso a chiave. Sollevi il coperchio, sperando che non ci siano trappole nascoste. A quanto sembra non ce ne sono, perché quando lo apri non succede niente: ma dentro è custodito un tesoro al di là di ogni immaginazione! Lo scrigno è pieno fino all'orlo di monete d'oro, contiene un'autentica fortuna! Presto scopri che anche le altre sei casse sono uguali. *In quest'unico scrigno devono esserci quasi un migliaio di monete d'oro!* pensi sbalordito. Ne prendi in mano una per esaminarla da vicino e sei preso da una strana sensazione. La moneta non proviene dalla zecca di Gondor. La misura è troppo perfetta, e su una faccia c'è l'immagine di una donna. Cerchi di leggere l'iscrizione Tengwar..."*Per grazia di Eru, nel regno di sua Maestà Tar-Ancalimë, nell'anno 1100 della Seconda Era; Númenor*".

Questo tesoro è stato preso a Númenor, probabilmente portato insieme a Elendil quando prese il mare proprio prima che quella terra affondasse!

Se vuoi prendere un po' di denaro, puoi portare con te 20 pezzi senza appesantirti. Prendi nota di quanto prendi.

Se esamini le casse sul piedestallo, vai al **202**.

Altrimenti **avanza**.



437

Tempo:10 Pti di Esp:4

Dopo aver ispezionato ogni palmo della tua umida cella trovi un pezzo di metallo che potrebbe andar bene. Armeggi furiosamente sul chiavistello finché riesci a farlo scorrere e lo togli. Sbuchi nel corridoio, e trovi l'unico Orchetto sentinella seduto fuori della cella.

Ricorda che non hai nessun'arma, quindi devi combattere a mani nude.

3

(**Orchetto Sentinella 1** BO:-2 BD:-1 Re:10)
Se vinci, vai al **469**.
Se perdi, vai al **209**.

438

Tempo:120

La notte avanza e tu non hai ancora fatto alcun progresso. Ovunque guardi vedi le torce delle pattuglie che ti danno la caccia. Guardie a cavallo dei temibili Warg galoppano in lontananza nella pianura; a quanto sembra Saruman è disposto a correre dei rischi pur di recuperarti. Cerchi di sfuggire a una pattuglia, ma mentre aggiri una montagnola ti imbatti in tre Orchetti!
Attenzione: non puoi scappare!
(**Orchetto 1** BO:1 BD:0 Re:15)
(**Orchetto 2** BO:0 BD:2 Re:11)
(**Orchetto 3** BO:1 BD:2 Re: 8)
Se vinci, vai al **465**.
Se perdi, vai al **319**.

439

Tempo:5

Mentre stai ancora cancellando le tracce, ti accorgi di un Orchetto pericolosamente vicino. Il bestione è sorpreso quanto te.
Se riesci a scappare, **avanza**.
Se invece affronti l'Orchetto, vai al **406**.

440

Tempo:20

Resti in attesa, accanto alla porta, e ti sembra che il tempo non passi mai. Finalmente senti girare la chiave nella

toppa e la porta si apre. Un Orchetto entra portando del cibo in un piatto di metallo, e insieme a lui c'è il tuo carceriere con le chiavi. Salti addosso ai due, cogliendoli di sorpresa. *Ricordati che non hai nessun'arma, quindi devi affrontarli a mani nude. Inoltre non puoi scappare.*
(**Orchetto Guardia 1** BO:-2 BD:-1 Re:10)
(**Orchetto Guardia 2** BO: 1 BD: 0 Re:15)
Se vinci, vai al **113**.
Se perdi, vieni subito ucciso e la tua missione finisce qui.

441

Tempo:5

Mentre ti trovi nella Sala d'Ingresso ti sembra di sentire un rumore di passi, proveniente dalla scala in alto o dalla Dispensa. Presto verrà dato l'allarme: a Orthanc non si può restare nascosti a lungo!
Se ti arrendi, vai al **477**.
Se vai verso la porta, **avanza** al **T2**.

442

Tempo:5

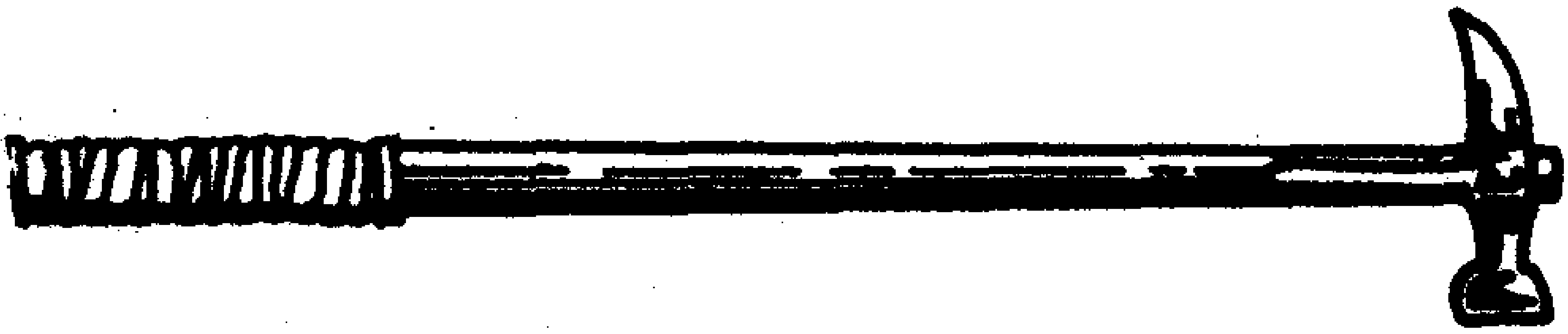
Impugni la tua arma e ti prepari ad affrontare lo Spettro che ti attacca.
(**Spettro** BO:2 BD:2 Re:30)
Se vinci, vai al **292**.
Se perdi, vai al **118**.
Se riesci a scappare, vai al **415**.

443

Tempo:5

Chiami la sentinella, chiedendole di entrare. "Ho delle informazioni molto urgenti! Devo essere portato da Saruman!"

Ma tutto quel che ottieni è una risata sarcastica: l'Orchetto ti risponde attraverso la porta: "Puoi aspettare, amico. Non credo che il Padrone abbia tempo da perdere con te in questo momento!" Il tuo piano è fallito miseramente.
Se aspetti, vai al **440**.
Se cerchi di scassinare la serratura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Attenzione: non puoi tentare di scassinare la serratura se hai già provato a farlo.
Se ottieni 2-6, vai al **327**.
Se ottieni 7-12, vai al **437**.



444
Tempo:10

Per quanti sforzi tu faccia, le catene resistono. Non hai altra scelta che attendere l'arrivo di Saruman, sperando che abbia un ripensamento e decida di perdonarti.
Vai al **399**.

445
Tempo:10

Sei preso dal panico e resti nascosto, paralizzato dalla paura, mentre l'Elfo affronta in combattimento gli altri due Orchetti.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-5, vai al **299**.
Se ottieni 6-12, vai al **362**.

446

Tempo:10

I tre cavalieri estraggono le loro temibili spade e ti attaccano.
(**Cavaliere 1** BO:1 BD: 0 Re:19)
(**Cavaliere 2** BO:2 BD:-1 Re:14)
(**Cavaliere 3** BO:3 BD:-1 Re:13)
Se vinci, vai al **340**.
Se perdi, vai al **319**.

447

Tempo:5 Pti di Esp:2

Affrontate insieme i tre Orchetti. L'Elfo attacca il capo, lasciandoti scegliere tra gli altri due.
(**Orchetto 2** BO:1 BD:0 Re:13)
(**Orchetto 3** BO:0 BD:1 Re:12)
Se sconfiggi un Orchetto (scegli quello che preferisci) vai al **409**.
Se sei sconfitto da un Orchetto, vai al **179**.

448

Tempo:10 Pti di Esp:2

Ti intrufoli nella stanza e resti sorpreso da quello che vedi: sei in una sala dal soffitto a volta, con al centro un grande sarcofago di pietra posto su un piedistallo. Il particolare più strano però è la luce: il soffitto è coperto di muschi azzurri e verdi, luminescenti, che emanano una luce così forte da illuminare l'intera sala.
Ti dirigi con circospezione verso il centro; il sarcofago non ha coperchio, così puoi guardarci dentro. Colui che vi riposa era probabilmente un re del misterioso popolo dei Dunlending, deduci dalla foggia dei vestiti ormai

4

rovinati. Il corpo invece sembra incredibilmente ben conservato; non c'è alcun segno di decomposizione né di fetore. Ciò che più ti colpisce, tuttavia, è l'amuleto d'argento che porta attorno al collo. È un oggetto di finissimo artigianato, e sul davanti è incisa una runa. Sei assolutamente sicuro che si tratti di un oggetto magico.
Se prendi l'amuleto, vai al **350**.
Altrimenti, lascia perdere e **avanza**.

449

Tempo:0 Pti di Esp:25

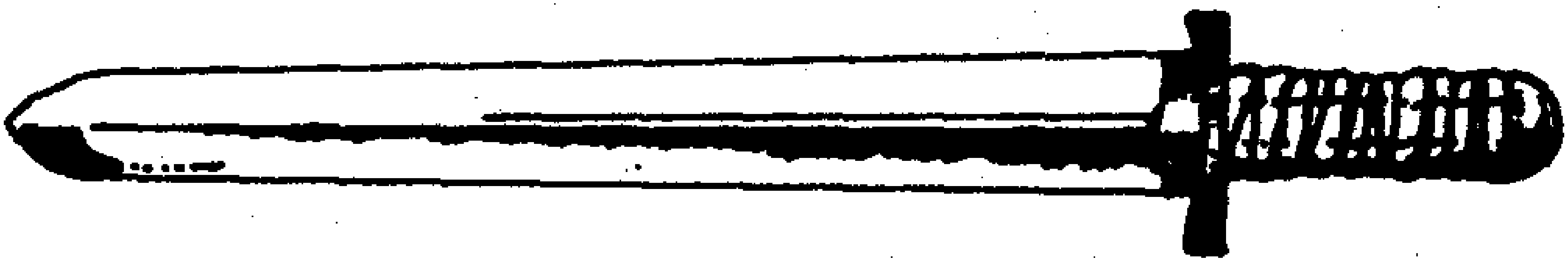
Le guardie ora giacciono ai tuoi piedi: le trascini rapidamente nella stanza accanto e chiudi la porta. Vai al **373**.

450

Tempo:10 giorni Pti di Esp:20

Sei riuscito a sfuggire ai tuoi inseguitori e hai trovato una fattoria, dove sei stato accolto da amichevoli Rohirrim. Sono brave persone, fidate, anche se tu non appartieni alla loro razza. Il padre ti fa un paio di domande, mentre la moglie è molto silenziosa. La loro figlia Elwyn è molto curiosa e fa continuamente domande sui tuoi capelli scuri e i tuoi strani vestiti. Ben presto capisci che devi andartene, se vuoi proseguire la tua missione.
Dopo esserti riposato alla fattoria procedi verso la tua meta, Lórien. Tuttavia, ogni volta che nomini il Bosco d'Oro la gente ti guarda con sospetto e paura, dicendoti che è un luogo stregato. Vieni anche a sapere che i suoi misteriosi abitanti non permettono a nessuno di entrare nei loro territori senza un permesso: esiste un misterioso incantesimo, per il quale chi vuole entrare nel territorio (idea assurda per gli abitanti del Bosco d'Oro) perde subito la strada e finisce per girare in cerchio. Quando

chiedi di Saruman, quasi nessuno ne sa nulla oppure credono che sia un vecchio mago innocuo e gentile incapace di far male a una mosca. Capisci che devi tenere la lingua a freno se non vuoi avere gli agenti di Saruman alle calcagna; quindi non puoi avvisare la gente di Rohan di cosa sta succedendo.
E così non puoi portare a termine la tua missione: Lórien è vicina, ma gli altri Maghi si trovano in terre lontane, irraggiungibili. Devi semplicemente ringraziare il Valar di essere uscito incolume da quel posto maledetto e prepararti alla tua prossima avventura. **Fine**



451

Tempo:5

Una voce suadente e musicale ti chiede: "Sei l'apprendista di Saruman, vero?"
Annuisci ancora e l'uomo ti lascia andare. Ti trovi faccia a faccia con un Elfo dall'aspetto molto giovanile, vestito con una tunica e dei calzoni di un grigio luminescente e con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle.
"Beh! Credo che tu debba allenarti ancora se vuoi imparare a muoverti di nascosto! Hai avuto fortuna, che ti ho trovato io prima degli Orchetti!"
Stai per rispondere quando l'Elfo alza una mano in segno di silenzio. Fa un cenno come se stesse ascoltando qualcosa, ma tu non senti niente. Poi, proprio quando riprende a parlare, senti delle voci di Orchetti. Prima che riusciate a nascondervi, tre enormi Orchetti compaiono al margine della radura.

L'Elfo ha un lungo arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano estrae solo un piccolo coltello. "Beh, difenditi!" esclama. "Sono sicuro che non sei amico di questi bestioni!"

Improvvisamente capisci che questo nobile Elfo è proprio il messaggero che stavi aspettando.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **142**.

Se rimani con l'Elfo e combatti gli Orchetti, vai al **447**.

452

Tempo:15 Pti di Esp:20

Finisci di scrivere il biglietto e lo rileggi:

Signora di Lórien,

io, un apprendista di Saruman il Bianco, Vi scrivo questa urgente missiva. Devo consegnare al Consiglio Bianco una comunicazione speciale da Orthanc. Si tratta di un messaggio troppo importante e delicato per poterlo affidare ad un uccello viaggiatore. Non rispondete a questa lettera; inviate invece un messaggero che io possa incontrare a mezzanotte tra dieci giorni a partire da oggi (la notte di luna piena). Attenderò il vostro messo a...

Puoi scegliere di incontrare il messaggero della Regina in uno di questi tre posti: l'entrata della Valle del Mago (3F), il lato esterno del ponte sul fiume Isen (6A) o una fattoria in rovina vicino al fiume (4C). Prendi nota di questa possibilità di scelta per futuri riferimenti.

Dopo aver completato il biglietto lo infili in un piccolo cilindro d'osso usato per i messaggi e lo leghi alla zampa di Elramar ("Ali di stelle"). L'uccello si alza in volo con uno spettacolare battito d'ali, fa il giro della torre e infine si dirige verso nord-est, dove si trova il Bosco d'Oro di Lórien. Vai al **320**.

453
Tempo:20

Vaghi per il bosco, in cerca di orme e di qualsiasi traccia del messaggero, ma senza alcun risultato. Improvvisamente senti dei rumori provenienti dal sentiero. Rabbrividisci e trattieni il respiro quando vedi tre figure gigantesche farsi largo nella foresta. Sono Orchetti! E sicuramente stanno cercando proprio te! Per fortuna ti passano oltre; si dirigono verso il ponte e proseguono.

Ti rialzi con un sospiro di sollievo, ma improvvisamente ti senti afferrare da dietro e una mano molto forte ti tappa la bocca. Una voce suadente ti mormora all'orecchio: "Non fare il minimo rumore! Rispondi alle mie domande con un cenno del capo. Hai capito?"

Annuisci e senti allentare leggermente la presa. Ma il tuo impulso è di liberarti del tuo assalitore.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus Generico.

Se ottieni 2-7, vai al **232**.

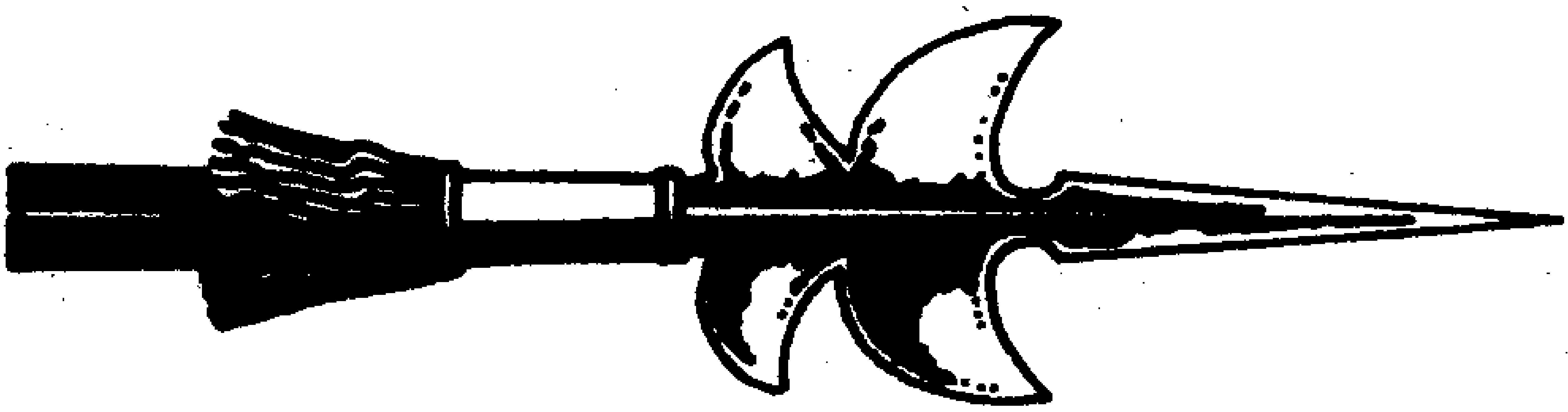
Se ottieni 8-12, vai al **391**.

454
Tempo:5

Oggi dev'essere un giorno fortunato per l'Orchetto: con un abile colpo ti ferisce alla testa facendoti sprofondare nelle tenebre. Vai al **319**.

455
Tempo:10

Ritorni guardingo sui tuoi passi, ma il cuore ti balza in gola quando senti il tremendo suono di una risata d'Orchetto. Al margine della radura sbirci in mezzo al fogliame e vedi due Orchetti accanto al corpo dell'Elfo, che giace a terra in una pozza di sangue. Uno dei due bestioni prende brutalmente a calci il corpo, che rotola come un fantoccio; è evidente che è morto. La tua vigliaccheria ha ottenuto un'amara ricompensa, e ora la tua missione ha ben poche speranze di successo: puoi solo dirigerti verso la frontiera di Rohan. **Avanza.**



456

Tempo:15

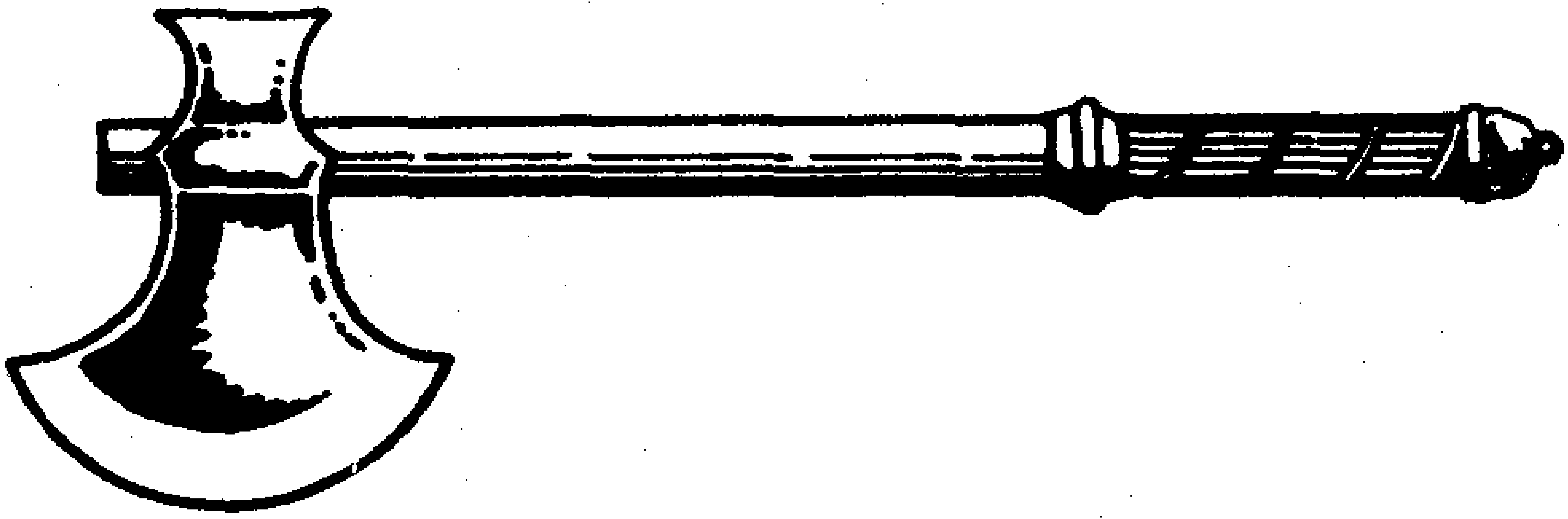
Ti nascondi nella boscaglia accanto al ponte. Passano alcuni minuti in cui non succede niente, poi senti delle voci roche provenienti dal sentiero ad ovest e un attimo dopo vedi arrivare tre enormi Orchetti. Stanno parlando tra di loro, e di tanto in tanto uno annusa il terreno come un segugio. Riesci a cogliere solo alcuni frammenti della loro parlata gutturale.

"Il furfante se n'è andato da quella parte, sono sicuro, Gûrbash!" dice uno dei tre al più grosso, che sembra essere il capo.

Gûrbash ispeziona la zona lanciando occhiate minacciose. Trattieni il fiato mentre punta i suoi fiammeggianti occhi rossi in direzione del tuo nascondiglio. "Allora dov'è il marmocchio, stupido che non sei altro? Dici che lo hai fiutato, ma secondo me hai il naso ancora pieno dell'odore di montone di ieri sera!"

"Aspetta!" grida il terzo Orchetto, che ha continuato ad annusare mentre gli altri due discutevano, e punta un dito

peloso nella tua direzione. "Quella maledetta spia è lì!" Ti prepari a scappare, con il cuore in gola per la paura, quando improvvisamente dietro a Gûrbash compare un Elfo, tutto vestito di grigio, che pugnala l'ignaro bestione. Gûrbash stramazza a terra, morto. Gli altri due si voltano e sguainano le spade, pronti ad affrontare l'Elfo.
Se aiuti l'Elfo e attacchi uno degli Orchetti, vai al **181**.
Se invece resti nascosto, vai al **445**.



457

Tempo:30 Pti di Esp:20

Hai sconfitto due delle migliori sentinelle di Orthanc, che ora giacciono ai tuoi piedi, immobili. È evidente che in questa sala non c'è niente di interessante, e soprattutto ti resta poco tempo. **Avanza.**

458

Tempo:10

Ispezioni il terreno in cerca di orme o di qualsiasi traccia del messaggero, ma senza successo. Stai per lasciar perdere, ormai sfiduciato, quando improvvisamente ti senti afferrare da dietro e una mano possente ti tappa la bocca. Una voce suadente ti mormora all'orecchio: "Non fare il minimo rumore! Rispondi alle mie domande con un cenno del capo. Hai capito?"

Annuisci e senti allentare leggermente la presa.

Il tuo istinto però ti spinge a cercare di liberarti dalla morsa dello sconosciuto.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus Generico.

Se ottieni 2-8, vai al **232**.

Se ottieni 9-12, vai al **391**.

459

Tempo:10

Vieni trascinato al cospetto del Mago, che troneggia dietro alla sua massiccia scrivania di lucido marmo nero. È vestito di bianco, come sempre, con un alto collare che gli incornicia il volto. I capelli, un tempo corvini, sono diventati quasi bianchi in questi ultimi anni; il colorito del suo viso è di poco più scuro della sua barba bianca. *Sembra quasi scolpito nella pietra*, pensi.

L'unica persona presente nella stanza è il biondo Elred, un altro apprendista : è un giovane per il quale provi una particolare antipatia. Tu ed Elred siete agli opposti per molti versi: lui è un giovane di Rohan dai capelli biondi, e il suo sorriso affascinante nasconde una mente subdola e una lingua menzognera. Tu invece, moro e silenzioso, hai sempre cercato di essere onesto e hai perfino aiutato Elred negli studi quando eravate più giovani. Elred è sicuramente contento del declino, se così si può chiamarlo, del migliore discepolo di Saruman, poiché così potrà prendere il tuo posto di apprendista preferito. Elred, che tiene gli occhi bassi, fa del suo meglio per non farsi notare.

Il silenzio continua, finché finalmente il Mago si alza e ti viene incontro, fissandoti con i suoi occhi grigi. Ti senti come se potesse vederti dentro, tanto che alla fine sei costretto a distogliere lo sguardo.

"Mi hai molto deluso" dice il Mago a voce bassa, "pensavo che almeno tu, il mio apprendista, mi saresti stato

fedele. Sarò costretto a farti rinchiudere nella tua stanza finché non avrò deciso cosa fare di te". Si volta, e dice con la voce imperiosa che adotta con le sue guardie: "Portate via questo apprendista!"
Quando le guardie ti afferrano bruscamente per le spalle, l'ultima cosa che vedi è proprio Elred, che ti fissa con un sorriso enigmatico. Vai al **240**.

460

Tempo:5

Dopo una rapida lotta l'Elfo ti disarma e ti atterra sulla schiena. "Sciocco! Cosa stai facendo? Sono io il messaggero che hai chiesto di incontrare! O forse...." dice socchiudendo gli occhi, "sei uno degli inganni di Saruman?"
Ti accorgi di aver commesso un terribile sbaglio: è chiaro che questo è un vero Elfo di Lórien. Modifica il tuo Danno fino a renderlo pari alla Resistenza.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-4, vai al **199**.
Se ottieni 5-12, vai al **291**.

461

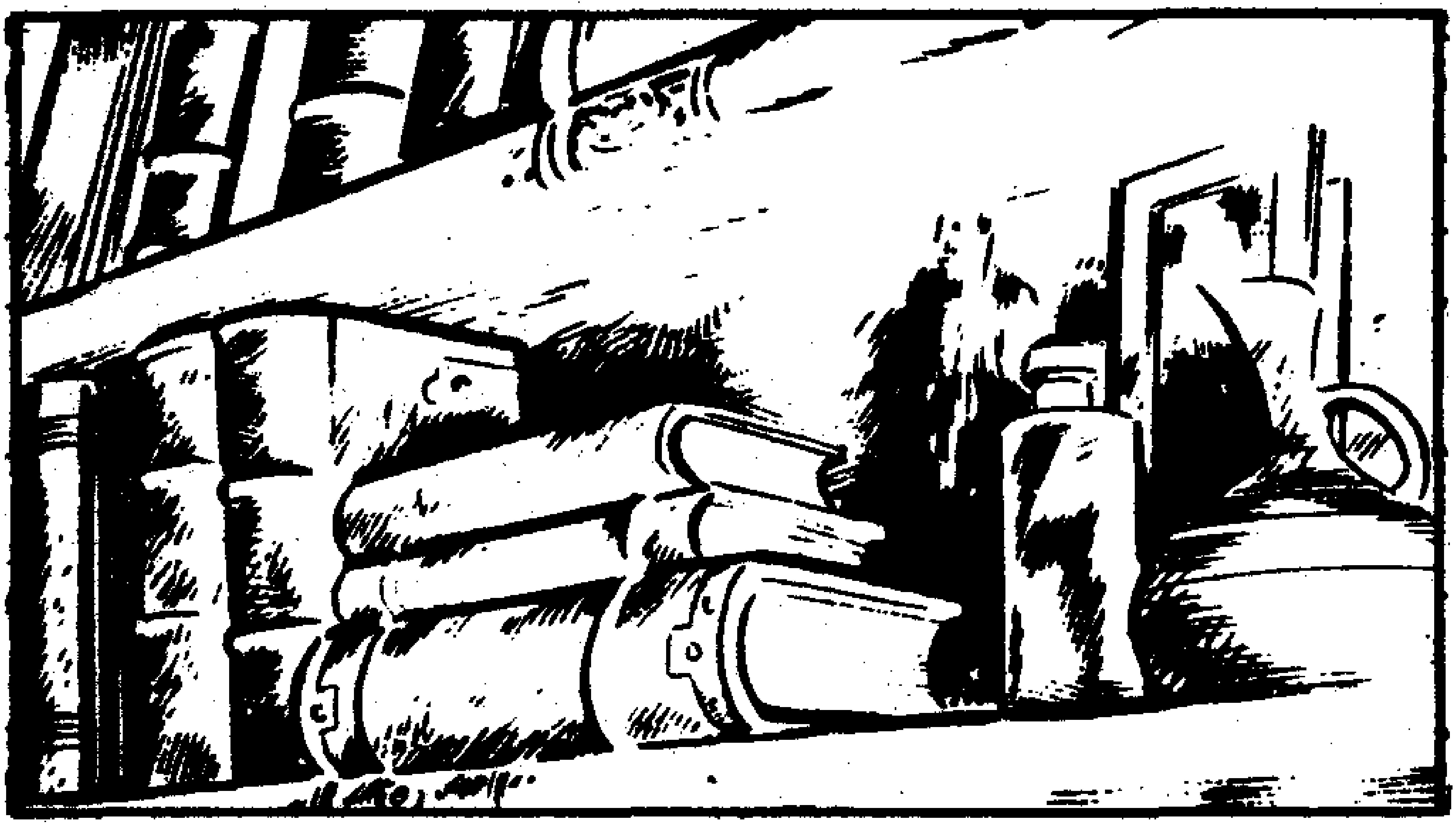
Tempo:10

Uccidi il giovane Elfo e ti impadronisci del suo equipaggiamento. Ha un bell'arco lungo (+1 di BO a distanza), e una splendida spada argentea (+2 di BO a distanza). Inoltre il suo mantello aggiunge +1 a tutti i tentativi di nascondersi o di fuggire di nascosto. Mentre frughi nella sua sacca trovi un biglietto, scritto con una calligrafia delicata e scorrevole. Lo leggi con le mani che ti tremano, e la firma conferma ciò che temevi: è stato scritto da Galadriel! Ti senti venir meno: hai sabotato la tua stessa missione! Ora hai ben poche speranze di successo: puoi solo fuggire verso la frontiera di Rohan e sperare di raggiungere Lórien da solo. **Avanza.**

462

Tempo:5

Reciti mentalmente con gli occhi chiusi l'Incantesimo di Luce. Poi apri lentamente gli occhi. Ha funzionato?
Se l'incantesimo ha funzionato, vai al **258.**
Se l'incantesimo non è riuscito, vai al **262.**



463

Tempo:10

La zona intorno al monolito sembra deserta mentre ti avvicini, e scruti il cielo notturno attraverso la nebbia per sapere l'ora.
Se il **tempo** è meno di 830 minuti del giorno 10, vai al **217.**
Se il **tempo** è 830-850 minuti del giorno 10, vai al **204.**
Se il **tempo** è 851-900 minuti del giorno 10, vai al **219.**
Se il **tempo** è più di 900 minuti del giorno 10, vai al **221.**

464

Tempo:5

I Mezzorchetti vengono colti di sorpresa dal tuo attacco.
(**Mezzorchetto 1** BO:0 BD:1 Re:15)
(**Mezzorchetto 2** BO:1 BD:1 Re:18)
Se vinci, vai al **369**.
Se perdi, vai al **303**.

465

Tempo:10 Pti di Esp:30

Sbalordito e confuso, ti ritrovi circondato dai corpi degli Orchetti insanguinati e svenuti. Ma non c'è tempo per dormire sugli allori: ce ne sono ancora altri nei paraggi.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-6, vai al **450**.
Se ottieni 7-12, vai al **470**.

466

Tempo:5 Pti di Esp:12

Hai sconfitto la sentinella, ma presto ne arriveranno sicuramente altre. Devi far presto! **Avanza.**

467

Tempo:5 Pti di Esp:10

Gli innumerevoli oggetti di cui è piena la stanza sono tutti affascinanti, ma qualcosa sulla scrivania attrae in modo particolare la tua attenzione: è un rotolo di carta, con il sigillo staccato, ma ancora arrotolato. Lo srotoli con tutte le precauzioni e ti ricordi del messaggero che lo ha portato proprio ieri: uno strano uomo, scuro e vestito di nero. Ti ricordi che il solo stargli vicino ti dava i brividi.

Saruman,
non hai riferito i tuoi progressi come avevi promesso. Ti consiglio di riprendere subito la comunicazione mediante la Pietra: sono sicuro che non vorrai certo andare incontro alla Sua ira, o alla mia!
La Bocca di Sauron

Sotto la firma c'è un occhio privo di palpebre, disegnato in inchiostro rosso. Lasci cadere il rotolo di carta, terrorizzato, e fissi la parete bianca. La Bocca di Sauron! Sauron di Mordor, il Signore degli Anelli, ha parlato con Saruman! Questa è davvero la conferma dei tuoi peggiori timori. Riporta l'**Indizio A**. **Avanza** al **S13**.

468

Tempo:5

Prendi in mano il pendente, e immediatamente il minuscolo gioiello comincia ad emanare una luce calda che illumina l'intera stanza. Ci sono file di scaffali pieni di provviste su entrambi i lati.
Se te ne vai, **avanza**.
Se esplori ulteriormente la Dispensa, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.
Se ottieni 2-9, vai al **316**.
Se ottieni 10-12, vai al **357**.

469

Tempo:0 Pti di Esp:8

Salti addosso all'Orchetto, cogliendolo di sorpresa, e in un attimo gli fai perdere i sensi. Se vuoi puoi prendere la sua spada. Vai al **120**.

470

Tempo: molti giorni

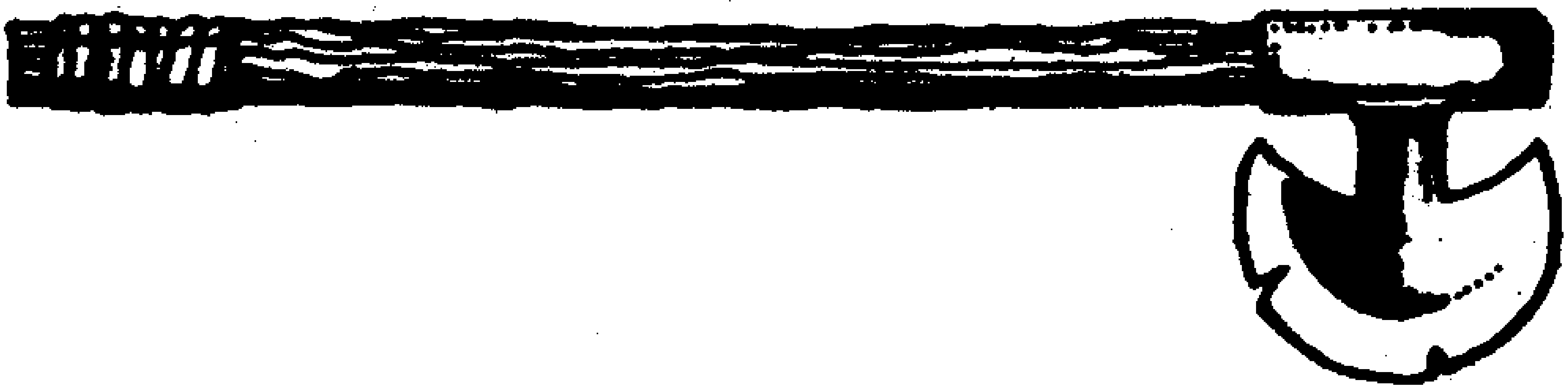
Sei riuscito a sfuggire ai tuoi inseguitori e hai trovato una fattoria, dove sei stato accolto da amichevoli Rohirrim.
Dopo esserti riposato alla fattoria procedi verso la tua meta, Lórien. Tuttavia, ogni volta che nomini il Bosco d'Oro la gente ti guarda con sospetto e paura, dicendoti che è un luogo stregato. Inoltre c'è un particolare che ti preoccupa ancor di più: hai notato degli uccelli che volano alti nel cielo e che sembrano seguirti ovunque tu vada.
Una notte, mentre sei accampato in una distesa desolata vicina alla Foresta di Fangorn, solo e intirizzito dal freddo, senti un rumore dietro di te. Prima che tu abbia il tempo di alzarti in piedi tre alte figure emergono dall'oscurità. Indossano tutte lunghi mantelli grigi con cappuccio, cosicché non puoi vederli in faccia. *Banditi!* pensi terrorizzato, ma è raro che i banditi vadano in giro vestiti in modo così elegante.

Prima che tu possa qualcosa, due hanno imbracciato gli archi e li tendono verso di te. Il terzo, che sembra essere il capo, si sfila il cappuccio: è un Elfo! I suoi lunghi capelli color sabbia risplendono alla luce del fuoco del bivacco.

"Sei l'ex-apprendista di Saruman?" ti domanda con una voce suadente ma autoritaria. "Ti avviso, bada di dire la verità!"

Il pensiero di mentire a questi nobili Elfi non ti sfiora

nemmeno. "Sì, sono io. E tu sei..."
"Io sono Aldaron. Veniamo da Lórien, siamo stati inviati dalla Signora quando Carnil non è tornato. Temiamo che sia caduto nelle mani dei protetti di Saruman".
Non riesci a credere di aver avuto tanta fortuna: riuscirai a raggiungere Lórien, dopo tutto.
Aldaron è un Elfo di poche parole. Ti fa raccogliere le tue cose e tutti e quattro ve ne andate immediatamente.
Alcuni giorni dopo arrivi alla frontiera del fatato Bosco d'Oro, regno della Regina degli Elfi Galadriel, dove pochi mortali hanno mai messo piede. Mentre Aldaron ti guida sotto rami argentei, ancora ricoperti di foglie dorate, ti senti sollevato. Dopo alcune miglia che procedete nel bellissimo bosco, Aldaron si ferma. Hai la possibilità di fare un bagno e di cambiarti: i tuoi vestiti sono ormai luridi, e indossi una tunica del morbido tessuto grigio degli Elfi.
"A questo punto" dice Aldaron, "dobbiamo bendarti. È la regola per tutti i mortali, quando si entra nel Naith di Lórien". Così ti viene messa una benda sugli occhi e prosegui per parecchie altre miglia. Vai al **473**.



471

Tempo:5

Il Mezzorchetto brandisce la sua scimitarra.
(**Mezzorchetto** BO:0 BD:1 Re:15)
Se vinci, vai al **466**.
Se perdi, vai al **303**.

472

Tempo:60 Pti di Esp:25

Quando senti una superficie di pietra levigata sotto i piedi ti fermi.

Carnil dice con la sua voce musicale: "Stiamo entrando a Caras Galadhon, la Città degli Alberi. Adesso posso toglierti la benda dagli occhi".

Appena recuperi la vista sbatti le palpebre per la luce improvvisa, anche se è già il crepuscolo. Davanti a te c'è un alto cancello di legno bianco e d'argento posto in mezzo a due torrioni di pietra bianca. Il cancello protegge l'ingresso della città, che è circondato da un alto bastione ricoperto d'edera. Il cancello si spalanca silenziosamente ed entri così nella Città degli Elfi.

Davanti a te troneggiano delle grandi torri dorate: sono alberi giganteschi, illuminati da innumerevoli lampioncini. Non vedi nessuno, ma senti le belle voci degli Elfi che cantano tra gli alberi. "Gli Elfi hanno paura dei visitatori" ti spiega Carnil. "Si può dire che nessun mortale abbia mai oltrepassato questo cancello".

Salite insieme lunghe scale bianche scavate in verdi colline, e alla fine raggiungete un prato pianeggiante; da un lato c'è una grande fontana con giochi d'acqua illuminati da luci argentee. Dall'altro lato c'è l'enorme albero che hai visto prima. A guardia dell'albero ci sono degli Elfi robusti e armati, e tra i rami ti sembra di vedere delle piattaforme.

Non riesci a trattenere una domanda: "La Signora vive forse su un albero?"

Carnil sorride divertito della tua ignoranza. "Tutti gli Elfi di Lórien vivono sugli alberi, apprendista. Dama Galadriel e Celeborn, suo marito, ti attendono lassù. Andrò io per primo e tu mi seguirai quando le guardie lo permetteranno".

7

Carnil sale in un baleno la scala bianca, mentre le sentinelle ti fissano con sospetto. Non hai mai visto Elfi come questi: sembrano più alti e più forti di qualsiasi uomo. Ti senti veramente inferiore in confronto al loro aspetto imponente. Cominci a renderti conto del fatto che stai per incontrare Galadriel, uno degli Elfi più potenti di tutta la Terra di Mezzo, e a ogni minuto che passa sei sempre più emozionato.

"Ora puoi andare" dice a bassa voce una delle guardie. Cominci a salire la scala. La cima sembra essere più in alto di quanto pensassi, perché non sei nemmeno a metà strada e già ansimi per la fatica. Salendo superi varie piattaforme, ma prosegui con determinazione. Alla fine raggiungi una grande costruzione di forma ovale, posta in cima all'albero. La scala si prolunga ancora attraverso un foro nel pavimento: Carnil ti guarda dall'alto con un sorriso, tende la mano per aiutarti e ti tira su.

La grande stanza è illuminata dalla calda luce di alcune lampade dorate; ci sono molti Elfi seduti e in piedi lungo il bordo della stanza. Al centro, seduti su due bianche sedie unite, e sotto un baldacchino formato dai rami dell'albero, ci sono il Signore e la Signora di Lórien.

Entrambi si alzano in piedi quando ti avvicini; resti colpito dalla loro altezza. Indossano abiti bianchi luminescenti, semplici ma eleganti. I capelli di Celeborn sono di un color bianco argenteo, ma quelli della Signora sono di un meraviglioso color biondo oro: non hai mai visto niente di simile. Galadriel ti sorride e hai la sensazione che possa leggerti nel pensiero. Nonostante ciò ti senti calmo e sicuro, come se non avessi paura di nulla.

Celeborn prende la parola: "Salute, ex-apprendista di Saruman il Bianco. Ti siamo molto grati per averci resi partecipi di ciò che sapevi e ti lodiamo per il tuo coraggio: sfidare uno dei Grandi Maghi era davvero un'azione molto rischiosa".

Vengono portati cuscini per te e per Carnil, e Celeborn ti invita a metterti comodo.
"Proprio così" dice la voce dolce e musicale di Galadriel, "siamo in debito con te per tutto ciò che puoi dirci".
Se hai l'**Indizio A**, l'**Indizio M** o l'**Indizio N**, vai al **487**.
Altrimenti vai al **480**.

473

Tempo:30

Quando senti una superficie di pietra levigata sotto i piedi, ti fermi.

Aldaron dice con la sua voce musicale: "Stiamo entrando a Caras Galadhon, la Città degli Alberi. Adesso posso toglierti la benda dagli occhi".

Non appena recuperi la vista sbatti le palpebre per la luce improvvisa, anche se è già il crepuscolo. Davanti a te c'è un alto cancello di legno bianco e d'argento, posto in mezzo a due torrioni di pietra bianca. Il cancello protegge l'ingresso alla città, circondato da un alto bastione ricoperto d'edera. Il cancello si spalanca silenziosamente ed entri così nella Città degli Elfi.

Davanti a te troneggiano delle grandi torri dorate: sono alberi giganteschi illuminati da innumerevoli lampioncini. Non vedi nessuno, ma senti le belle voci degli Elfi che cantano tra gli alberi. "Gli Elfi hanno paura dei visitatori" ti spiega Aldaron. "Si può dire che nessun mortale abbia mai oltrepassato questo cancello".

Salite insieme lunghe scale bianche scavate in verdi colline e alla fine raggiungete un prato pianeggiante; da un lato c'è una grande fontana, con giochi d'acqua illuminati da luci argentee. Dall'altro lato c'è l'enorme albero che avevi già visto. Elfi robusti e armati sono a guardia dell'albero, tra i cui rami ti sembra di vedere delle piattaforme.

Non riesci a trattenere una domanda: "La Signora vive forse su un albero?"

Aldaron sorride divertito della tua ignoranza. "Tutti gli Elfi di Lórien vivono sugli alberi, apprendista. Dama Galadriel e Celeborn, suo marito, ti attendono lassù. Andrò io per primo e tu mi seguirai quando le guardie lo permetteranno".

5

Aldaron sale in un baleno la scala bianca, mentre le sentinelle ti fissano con sospetto. Non hai mai visto Elfi come questi: sembrano più alti e più forti di qualsiasi uomo. Ti senti veramente inferiore in confronto al loro aspetto imponente. Cominci a renderti conto del fatto che stai per incontrare Galadriel, uno degli Elfi più potenti di tutta la Terra di Mezzo, e ad ogni minuto che passa sei sempre più emozionato.

"Ora puoi andare" dice a bassa voce una delle guardie. Cominci a salire la scala. La cima sembra essere più in alto di quanto pensassi, perché non sei nemmeno a metà strada e già ansimi per la fatica. Superi varie piattaforme, man mano che sali, ma prosegui con determinazione. Alla fine raggiungi una grande costruzione di forma ovale, posta in cima all'albero. La scala si prolunga ancora attraverso un foro nel pavimento: Aldaron ti guarda dall'alto con un sorriso, tende la mano per aiutarti e ti tira su.

La grande stanza è illuminata dalla luce calda di alcune lampade dorate; ci sono molti Elfi seduti e in piedi lungo il bordo della stanza. Al centro, seduti su due bianche sedie unite, e sotto un baldacchino formato dai rami dell'albero, ci sono il Signore e la Signora di Lórien.

Se il primo messaggero degli Elfi ha fatto una brutta fine per colpa tua, vai al **474**.

Altrimenti vai al **478**.

474

Tempo:5

Entrambi si alzano in piedi quando ti avvicini, e resti colpito dalla loro altezza. Indossano abiti bianchi luminescenti, semplici ma eleganti. I capelli di Celeborn sono di un color bianco argenteo, ma quelli della Signora sono di un meraviglioso color biondo oro: non hai mai visto niente di simile. Galadriel ti sorride e hai la sensazione che possa leggerti nel pensiero. Nonostante ciò ti senti calmo e sicuro, come se non avessi paura di nulla.

Celeborn prende la parola: "Salve, ex-apprendista di Saruman il Bianco. Ti siamo molto grati per averci informati di ciò che sapevi e ti lodiamo per il tuo coraggio: sfidare uno dei Grandi Maghi è stata davvero un'azione molto rischiosa".

Vengono portati cuscini per te e per Aldaron, e Celeborn ti invita a metterti comodo.

"Proprio così" dice la voce dolce e musicale di Galadriel, "siamo in debito con te per tutto ciò che puoi dirci. Qualunque errore tu abbia commesso ti viene...perdonato".

Riesci a rispondere con un filo di voce "Grazie..."

La Signora di Lórien sorride. "Allora ti ordino, parla! Dicci di Saruman! Sospettavo da lungo tempo che i suoi consigli nascondessero dei piani segreti per realizzare le sue mire oscure, anche se speravo di sbagliarmi".

Se hai l'**Indizio A**, l'**Indizio M** o l'**Indizio N**, vai al **487**.

Altrimenti vai al **480**.

475

Tempo:5

Saruman si trova sulla terza balaustra e sembra intento a cercare un libro.

Se lo saluti, vai al **335**.

Se rimani nella Biblioteca ma non parli a Saruman, vai al **366**.

Se te ne vai passando per un'altra scala per non essere visto, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-6, vai al **426**.

Se ottieni 7-12, vai al **246**.

Se te ne vai da dove sei venuto, **avanza**.

2

476

Tempo:10 Pti di Esp:2

Decidi di mettere da parte i sospetti e tendi la mano all'Elfo: "Sì, sono l'apprendista, e ho molte cose da rivelare: Saruman ha tradito il Consiglio Bianco!"

"È proprio come sospettava la Signora, e quello che hai da dire le sarà molto utile. Ti guiderò fuori da questa valle maledetta fino a Lórien".

Carnil ti conduce in direzione del bosco orientale del Nan Curunir, la Valle del Mago. Vai al **144**.

477

Tempo:10

Le sentinelle ti legano i polsi e ti trascinano nello studio di Saruman. Vai al **459**.

478

Tempo:5

Entrambi si alzano in piedi quando ti avvicini, e resti colpito dalla loro altezza. Indossano abiti bianchi luminescenti, semplici ma eleganti. I capelli di Celeborn sono di un color bianco argenteo, ma quelli della Signora sono di un meraviglioso color biondo oro: non hai mai visto niente di simile. Galadriel ti sorride e hai la sensazione che possa leggerti nel pensiero. Nonostante ciò ti senti calmo e sicuro, come se non avessi paura di nulla.

Celeborn prende la parola: "Salve, ex-apprendista di Saruman il Bianco. Ti siamo molto grati per averci informati di ciò che sapevi e ti lodiamo per il tuo coraggio: sfidare uno dei Grandi Maghi è stata davvero un'azione molto rischiosa".

Vengono portati dei cuscini, e Celeborn ti invita a metterti comodo.

"Proprio così" dice la voce dolce e musicale di Galadriel, "siamo in debito con te per tutto ciò che puoi dirci".
Se hai l'**Indizio A**, l'**Indizio M** o l'**Indizio N**, vai al **487**.
Se non hai nessuno di questi Indizi, vai al **480**.

479

Tempo:5

Stranamente la porta è socchiusa. **Avanza**.

480

Tempo:10

Riferisci al Signore e alla Signora dei Galadhrim dello strano comportamento del Mago, e dei tuoi sospetti che Saruman sia in realtà un traditore dei Popoli Liberi.
Celeborn sembra sorpreso, e anche leggermente scettico sul tuo racconto. "Hai qualche prova del tradimento di Saruman? O informazioni specifiche a sostegno delle tue affermazioni? Il Mago Bianco gode di grande rispetto tra i Saggi; per accusarlo di tradimento ci vogliono delle prove!"
Galadriel invece è più comprensiva. "Marito mio, Saruman è intelligente e saggio, come dici, ed è sempre stato molto riservato. Starà sicuramente molto attento a occultare qualunque prova dei suoi rapporti col Signore Tenebroso, o qualunque indizio che possa rivelare il suo tradimento. Per quanto mi riguarda mi sono sempre chiesta quali possano essere i motivi personali di Saruman. Siamo in debito con questo giovane" dice poi voltandosi verso di te. "Ti siamo molto grati per il coraggio che hai dimostrato, sfuggendo a Saruman e avvertendoci".
Non riesci a non arrossire alle sue parole. "Sono già stato ricompensato: ho potuto visitare Lórien e incontrare voi, i due sovrani più belli e potenti di tutta la Terra di Mezzo!"

Sei finalmente tranquillo, ora che sei sicuro di aver fatto tutto ciò che potevi per distruggere i malvagi progetti di Saruman. **Fine**

481

Tempo:5 Pti di Esp:1

Annuisci lentamente, cedendo alla stretta del braccio intorno al tuo povero collo.

"Sei l'apprendista di Saruman, quello che ha inviato un messaggio pochi giorni fa?"

Hai un attimo di esitazione. Lo sconosciuto potrebbe essere un agente del Mago venuto a catturarti, o invece proprio il messaggero che stai cercando. Ma Saruman non avrebbe bisogno di ricorrere alla forza, gli basterebbero i suoi poteri magici! La tua incertezza sparisce. Fai un cenno affermativo e la presa si allenta immediatamente. Ti volti e ti trovi faccia a faccia con un giovanissimo Elfo, vestito con una tunica e dei calzoni di un grigio luminescente e con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle. "Bene, finalmente ti ho trovato!"

Stai per rispondere quando l'Elfo alza una mano in segno di silenzio. Muove la testa, come se stesse ascoltando qualcosa, ma tu non senti niente. Poi, proprio quando riprende a parlare, senti la voce di un Orchetto. E prima che riusciate a nascondervi tre enormi Orchetti appaiono al margine della radura.

L'Elfo ha un grande arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano impugna solo un piccolo coltello. "Beh, difenditi!" esclama. "Sono sicuro che non sei amico di questi bestioni!"

Improvvisamente capisci che questo nobile Elfo è probabilmente il messaggero che stavi aspettando.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **264**.

continua

Se rimani con l'Elfo e combatti contro gli Orchetti, vai al **230**.

482

Tempo:240 Pti diEsp:50

Landroval continua a trasportarti instancabile, finché, poco prima dell'alba, vedi davanti a te verso nord-est un vero e proprio muro di foschia bianca.

"Non ti preoccupare, amico" ti rassicura l'aquila. "Questa è la foschia magica che circonda il Bosco d'Oro. Ma noi abbiamo dalla Signora il permesso di entrare".

Riesci a intravedere sotto di te dei bagliori provenienti dalla foresta d'oro, ma non riesci a distinguere nessun dettaglio. Improvvisamente una grande collina, coperta di alberi giganteschi, appare davanti a voi.

Landroval riprende a parlare: "Ci stiamo avvicinando a Caras Galadhon, la Città degli Alberi". Ad un tratto vedi delle grandi torri dorate: sono alberi di proporzioni gigantesche, illuminati da innumerevoli luci scintillanti. Ora vi abbassate sempre più, aggirate la collina e scendete verso un prato al centro. Non vedi nessuno, ma senti le belle voci degli Elfi che cantano sugli alberi. "Gli Elfi temono i visitatori" ti spiega l'aquila, "e si può dire che nessun mortale abbia mai messo piede in questo regno".

Su un lato del prato c'è una grande fontana, con giochi d'acqua illuminati da luci argentee. Dall'altro lato c'è l'enorme albero che hai visto prima. A guardia dell'albero ci sono Elfi robusti e armati, e tra i rami ti sembra di vedere delle piattaforme.

Non riesci a trattenere una domanda: "La Signora vive forse su un albero?"

Landroval arruffa le penne. "Tutti gli Elfi di Lórien vivono sugli alberi, apprendista. Dama Galadriel e Celeborn, suo marito, ti attendono lassù. Ecco che arriva un messo:

ti condurrà sicuramente da loro. Quanto a me, devo tornare al mio nido".

Ringrazi l'aquila e resti a guardarla mentre si libra in volo maestosa. Intanto un Elfo molto alto, vestito con una fine tunica e un mantello grigi attraversa il prato per darti il benvenuto.

"Io sono Aldaron" dice con un sorriso, e il suo volto radioso risplende nella luce mattutina. "Tu devi essere il giovane apprendista di Saruman il Bianco".

"Sì" mormori, incantato da questo posto meraviglioso e ancora scosso dagli avvenimenti che ti hanno condotto fin qui.

"Ti accompagnerò dal Signore e dalla Signora; ti stanno aspettando".

Attraversate insieme il prato; Aldaron sale in un baleno la scala bianca mentre le sentinelle ti fissano con sospetto. Non hai mai visto Elfi come questi: sembrano più alti e più forti di qualsiasi uomo. Ti senti veramente inferiore in confronto al loro aspetto imponente. Cominci a renderti conto che stai per incontrare Galadriel, una degli Elfi più potenti di tutta la Terra di Mezzo, e ad ogni momento che passa ti senti sempre più emozionato.

"Ora puoi andare" dice a bassa voce una delle guardie.

Cominci a salire la scala. La cima sembra essere più in alto di quanto pensavi, perché non sei nemmeno a metà strada e già ansimi per la fatica. Superi varie piattaforme man mano che sali, ma continui ostinato. Alla fine raggiungi una grande costruzione di forma ovale, posta in cima all'albero. La scala si prolunga ancora attraverso un foro nel pavimento: Aldaron ti guarda dall'alto con un sorriso, tende la mano per aiutarti e ti tira su.

La grande stanza è illuminata dalla luce calda di alcune lampade dorate; ci sono molti Elfi, seduti e in piedi, lungo il bordo della stanza. Al centro, seduti su due bianche sedie unite e sotto un baldacchino formato dai rami dell'albero, ci sono il Signore e la Signora di Lórien.

Entrambi si alzano in piedi quando ti avvicini; resti colpito dalla loro altezza. Indossano abiti bianchi luminescenti, semplici ma eleganti. I capelli di Celeborn sono di un color bianco argenteo, ma quelli della Signora sono di un meraviglioso color biondo oro: non hai mai visto niente di simile. Galadriel ti sorride e hai la sensazione che possa leggerti nel pensiero. Nonostante ciò ti senti calmo e sicuro, come se non avessi paura di nulla.

Celeborn prende la parola: "Salute, ex-apprendista di Saruman il Bianco. Ti siamo molto grati per averci informati di ciò che sapevi, e ti lodiamo per il tuo coraggio: sfidare uno dei Grandi Maghi è stata davvero un'azione molto rischiosa".

Vengono portati cuscini per te e per Aldaron, e Celeborn ti invita a metterti comodo.

"Proprio così" dice la voce dolce e musicale di Galadriel, "siamo in debito con te per tutto ciò che puoi dirci".

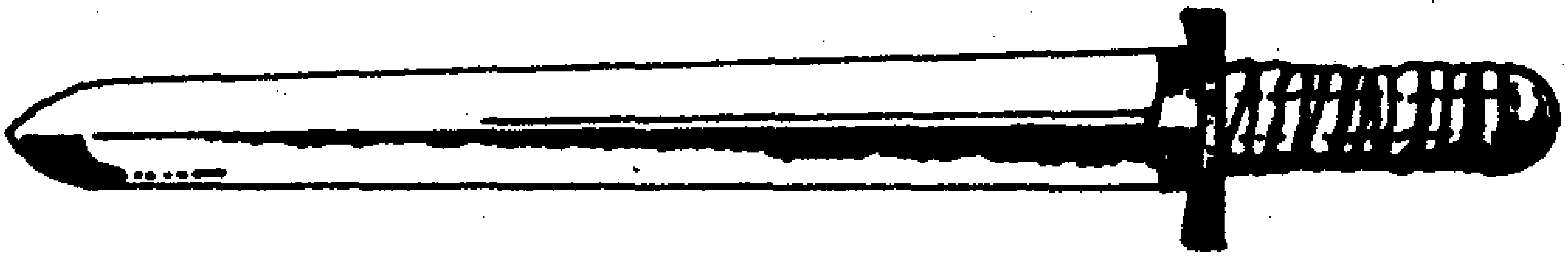
Riferisci al Signore e alla Signora dei Galadhrim dello strano comportamento del Mago e dei tuoi sospetti che Saruman sia in realtà un traditore dei Popoli Liberi.

Celeborn sembra sorpreso, e anche leggermente scettico sul tuo racconto. "Hai qualche prova del tradimento di Saruman? O delle informazioni specifiche a sostegno delle tue affermazioni? Il Mago Bianco gode di grande rispetto tra i Saggi; per accusarlo di tradimento ci vogliono delle prove!"

Galadriel invece è più comprensiva. "Marito mio, Saruman è intelligente e saggio, come dici, ed è sempre stato molto riservato. Starà sicuramente molto attento a occultare qualunque prova dei suoi rapporti col Signore Tenebroso che possa rivelare il suo tradimento. Per quanto mi riguarda mi sono sempre chiesta quali possano essere i motivi personali di Saruman. Comunque siamo in debito con questo giovane" dice voltandosi verso di te. "Ti siamo molto grati per il coraggio che hai dimostrato, sfuggendo a Saruman e avvertendoci".

Non riesci a non arrossire alle sue parole. "Sono già stato ricompensato: ho potuto visitare Lórien e incontrare voi, i due sovrani più belli e potenti di tutta la Terra di Mezzo!"

Sei finalmente tranquillo, ora che sei sicuro di aver fatto tutto ciò che potevi per neutralizzare i malvagi progetti di Saruman. **Fine**



483

Tempo:5

Lo sconosciuto dice con la sua voce melodiosa: "Sei tu l'apprendista di Saruman che ha inviato un messaggio per mezzo di un uccello, circa dieci giorni fa?"

Annuisci, e sei finalmente libero dalla sua stretta. Ti volti e ti trovi faccia a faccia con un ragazzo, non moltò più vecchio di te, vestito con una tunica e dei calzoni grigi, e con un mantello della stessa stoffa buttato sulle spalle. E se fosse proprio lui il messaggero? Gli Elfi non invecchiano, e perfino un guerriero centenario avrebbe l'aspetto di un giovane. Poi noti i suoi lineamenti delicati e l'alone luminoso che lo circonda...sì, dev'essere uno dei Firstborn!

Stai per rispondere quando l'Elfo alza una mano in segno di silenzio. Fa un cenno come se stesse ascoltando qualcosa, ma tu non senti niente. Poi, proprio quando riprende a parlare, senti la voce di un Orchetto; e prima che riusciate a nascondervi tre enormi Orchetti compaiono al margine della radura.

5

L'Elfo ha un grande arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano estrae solo un piccolo coltello. "Beh, difenditi!" esclama. "Sono sicuro che non sei amico di questi bestioni!"
Improvvisamente capisci che questo nobile Elfo probabilmente è il messaggero che stavi aspettando.
Entra in azione.
Se riesci a fuggire, vai al **243**.
Se rimani con l'Elfo e combatti contro gli Orchetti, vai al **244**.

484

Tempo:5

Forse Saruman ti è sfuggito? **Avanza.**

485

Tempo:5

Lotti con tutte le tue forze, ma la morsa si stringe ancora, sempre più dolorosamente. "Non opporre resistenza!" ti sibila all'orecchio la voce, "Stai facendo rumore e tra poco gli Orchetti saranno qui...ecco, è troppo tardi!"
In quel momento tre Orchetti spuntano da una curva del sentiero e vi individuano immediatamente.
"Ecco il traditore!" grida uno nella rozza lingua degli Orchetti.
"Ci siamo!" esclama il tuo avversario, mentre molla la presa. "Immagino che ora dovrò fidarmi di te".
Sei finalmente libero, e quando ti volti ti trovi faccia a faccia con un Elfo dall'aria molto giovane, anche se, come tutti gli Elfi, potrebbe avere praticamente qualunque età. Indossa una tunica e dei calzoni di un tessuto grigio luminescente, con un mantello della stessa stoffa gettato sulle spalle. I suoi lunghi capelli sono di un

castano chiaro, gli occhi sono grigi e la pelle pura e chiara, quasi luminosa nella penombra. L'Elfo ha con sé un lungo arco, ma quando gli Orchetti si avvicinano tira fuori un coltello.

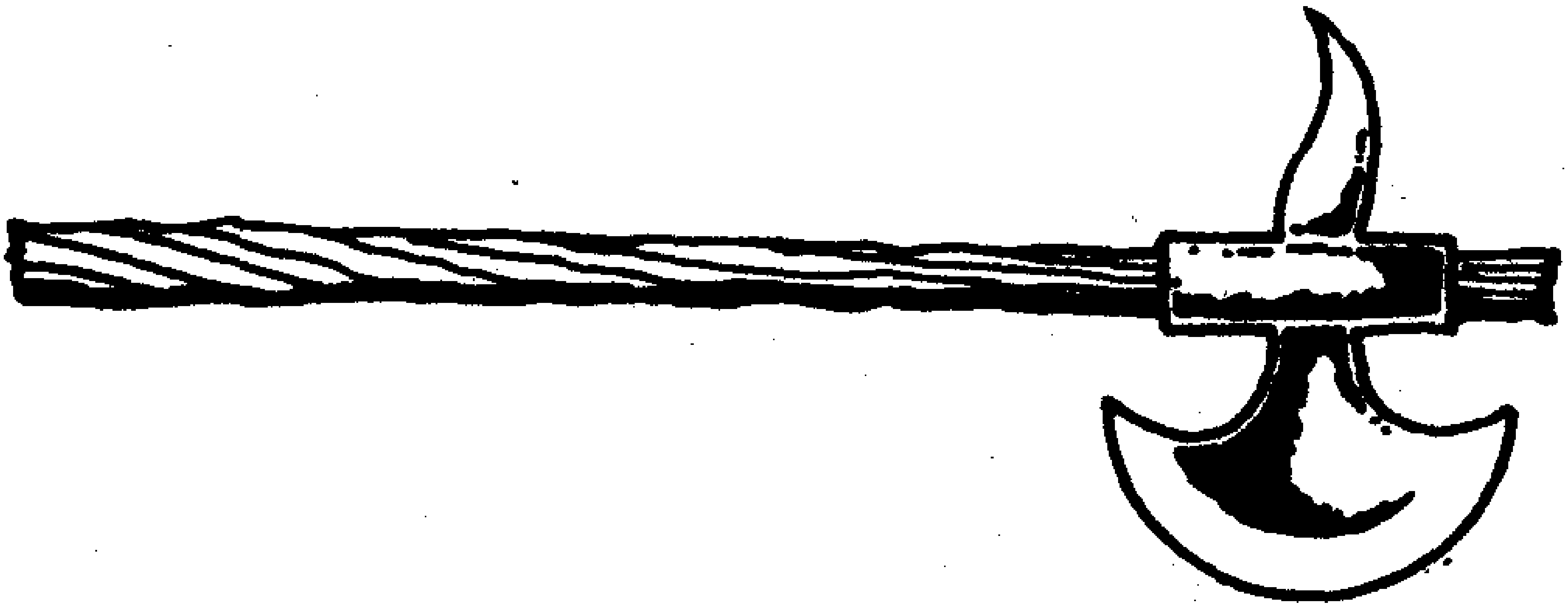
"Beh, non startene lì impalato! Sono sicuro che non sei amico di questi bestioni!"

D'un tratto capisci che questo Elfo probabilmente è il messaggero che aspettavi.

Entra in azione.

Se riesci a fuggire, vai al **264**.

Se invece rimani con l'Elfo e combatti contro gli Orchetti, vai al **230**.



486

Tempo:5

Un sorriso crudele compare sulla bocca di Saruman, quando si rivolge a uno degli Orchetti e gli ordina qualcosa nella loro rozza lingua gutturale. L'enorme bestione sguaina la spada e ti si avvicina.

L'ultima cosa che vedi mentre la lama ti si abbatte sul collo è Saruman: i suoi abiti bianchi sembrano diventare rossi alla luce del fuoco, la sua bocca si contorce in un sorriso crudele e il suo viso diventa simile a un teschio.

Sei morto: la tua missione si conclude tragicamente.

Fine

487

Tempo:10 Pti di Esp:65

Riveli ai sovrani dei Galadhrim le informazioni che hai scoperto a Orthanc, dalle quali risulta chiaramente che Saruman è in realtà un traditore dei Popoli Liberi.

Ma Celeborn sembra sorpreso, e perfino un po' scettico riguardo al tuo racconto, mentre Galadriel annuisce come se avesse previsto questa terribile notizia. "Sì, è proprio come temevo. Se almeno Gandalf fosse stato a capo del Consiglio! Ma è inutile piangere sul passato, le cose non possono più cambiare. In futuro saprò guardarmi da Saruman il Bianco!" Quando distoglie lo sguardo i suoi occhi risplendono, e per un attimo percepisci la grande saggezza e il potere di questa regina degli Elfi. Poi, quando si rivolge a te, la sua espressione si addolcisce. "Per l'intelligenza e il coraggio che hai dimostrato nessuna ricompensa potrà mai essere sufficiente".

Non riesci a evitare di arrossire alle sue parole. "Sono già stato ricompensato: ho potuto visitare Lórien e incontrare voi, i due sovrani più belli e potenti di tutta la Terra di Mezzo!"

Sei finalmente tranquillo, ora che sei sicuro di aver fatto tutto ciò che potevi per distruggere i malvagi progetti di Saruman. **Fine**

* * *

488

Tempo:5

Scopri con tua grande sorpresa che la porta non è chiusa a chiave! Dallo studio non proviene nessun suono. **Avanza.**

489

Tempo:5

Nessuna delle chiavi della torre entra nella serratura di questa vecchia porta.

Attenzione: se hai già cercato di scassinare la serratura, non puoi tentare di farlo di nuovo.

Se vuoi scassinare la serratura, **lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **289**.

Se ottieni 8-12, vai al **212**.

Altrimenti **avanza**.

2

Creare un personaggio

Se non vuoi creare un personaggio nuovo, puoi usare quello proposto nel Foglio d'Identità pre-compilato che trovi all'inizio del libro.
Se invece decidi di crearne uno per conto tuo, segui le indicazioni di questo capitolo. Annota ogni variazione del tuo personaggio sul Foglio d'Identità che troverai alla fine di questo capitolo. È consigliabile annotare le variazioni e le informazioni in matita, così quando sarà necessario potrai cancellarle e aggiornarle. Se vuoi puoi copiare o fotocopiare il Foglio d'Identità. Se nella creazione del tuo personaggio ti trovi in difficoltà, puoi usare quello pre-compilato come esempio.

Abilità

Le seguenti otto "Abilità" influiscono sulle probabilità di realizzare certe azioni durante l'avventura.

1) **BO corpo a corpo**: rispecchia la tua capacità di attacco in un combattimento corpo a corpo. BO sta per "Bonus di Offesa".

2) **BO a distanza**: rispecchia la tua capacità di attacco con un'arma da lancio, come ad esempio un arco o una lancia. BO sta per "Bonus di Offesa" (non è usato nel Sistema di Base).

3) **Abilità Generica**: la userai quando ti si dirà di eseguire azioni generiche, come ad esempio: arrampicarsi, inseguire, cacciare, cavalcare e nuotare.

4) **Astuzia**: userai questa Abilità quando dovrai muoverti senza farti vedere né sentire (ad es. strisciando), quando cercherai di rubare o prendere qualcosa che è in mano a un avversario, di scassinare una serratura, di liberarti, e in altre situazioni difficili.

5) **Percezione**: rispecchia il grado di consapevolezza che riesci a ottenere grazie alla tua capacità di osservazione e di esplorazione. Riflette anche la tua abilità nel parlare e nel trattare con le persone che incontri nelle tue avventure.

6) **Magia**: riguarda la tua familiarità con incantesimi e magie. Userai questa Abilità quando cercherai di fare un incantesimo oppure quando te lo dirà il testo.

7) **Corsa**: riguarda le tue probabilità di sfuggire al pericolo.

8) **BD**: rispecchia la tua abilità nell'evitare attacchi. BD sta per "Bonus di Difesa".

Bonus di Abilità

Per ciascuna di queste Abilità ti viene assegnato un *Bonus di Abilità*, che usi quando devi intraprendere qualche azione di particolare importanza. Ad esso devi sommare di volta in volta il risultato del lancio dei dadi. Attenzione però! Questi bonus possono essere sia positivi che negativi.
Stai creando il tuo personaggio? Bene, allora hai a disposizione 6 bonus positivi da assegnare alle tue Abilità; sta a te scegliere. Questi bonus però **non** possono essere **assegnati** al BD o alla Corsa (**n.a.**).

Puoi assegnare più di un bonus a una particolare Abilità, ma mai più di tre ad un'unica Abilità. Semplificando, se assegni due bonus da +1 ad una Abilità, hai un bonus +2; se assegni tre bonus da +1 ad un'altra Abilità hai un bonus +3. Devi registrare tutti i bonus nello spazio accanto alla Abilità prescelta sul Foglio d'Identità.

Se ad una Abilità non assegni nessun bonus, allora devi registrare un bonus -2 nello spazio apposito. Le Abilità di BD e di Corsa non ricevono questo bonus - 2.

Caratteristiche

Il tuo personaggio parte con alcune Caratteristiche fisiche e mentali ben determinate: Forza (Fo), Agilità (Ag), e Intelligenza (In). Prima di iniziare questa avventura determina i valori di queste Caratteristiche. Lancia i dadi 3 volte, attribuisci un numero a ciascuna Caratteristica e riporta i valori sulla colonna del "Punteggio" sul Foglio d'Identità.

Bonus delle Caratteristiche

Ogni Caratteristica (Fo, Ag e In) può produrre un bonus, quando la impieghi in una determinata attività. Ricorda che questi bonus possono avere valore negativo, nullo o positivo.

Ogni Caratteristica con punteggio 2-4 dà un bonus di -1.

Ogni Caratteristica di 5-8 dà un bonus di 0 (cioè nessun bonus).

Ogni Caratteristica di 9-10 dà un bonus di +1.

Ogni Caratteristica di 11-12 dà un bonus di +2.

Prendi nota di questi bonus nella colonna "Bonus" accanto a quella del "Punteggio" nella sezione "Caratteristiche" del Foglio d'Identità.

Come applicare i Bonus delle Caratteristiche alle Abilità

Nella sezione "Abilità" del Foglio d'Identità c'è anche la colonna dei "Bonus delle Caratteristiche". Ogni casella ha accanto l'abbreviazione di una Caratteristica. Registra in ogni casella il bonus corrispondente all'abbreviazione. (Se per seguire queste istruzioni hai bisogno di aiuto consulta il Foglio d'Identità pre-compilato che si trova prima del *Prologo*.)

Bonus Totali

A questo punto dovresti aver riportato un bonus in ogni casella, sia nei Bonus delle Caratteristiche che nei Bonus delle Abilità; ricordati che questi bonus possono essere sia negativi che positivi. Per ogni Abilità fai la somma dei due bonus e riporta il totale nello spazio apposito del "Bonus Totale"

Quando il testo ti dirà di "aggiungere il tuo bonus", sappi che si riferisce a questi Bonus Totali.

Durante il gioco può capitarti di entrare in possesso di oggetti di equipaggiamento, o di acquisire delle Abilità in grado di influire sui tuoi bonus: questi bonus li devi riportare nella colonna "Bonus Speciali"; naturalmente quando ciò si verifica dovrai ricalcolare i relativi Bonus Totali.

Resistenza

La tua Caratteristica di Forza determina la *Resistenza* del tuo personaggio. Durante i combattimenti subirai dei danni dovuti allo shock, al dolore, alle ferite ecc. Se il Danno supera la tua *Resistenza* svieni (ovvero perdi i sensi).

La tua *Resistenza* equivale a:

20 + il doppio della tua Caratteristica di Forza.

Riporta questo dato sul Foglio d'Identità.

Incantesimi

Puoi anche decidere di usare le *Regole Facoltative* che riguardano gli Incantesimi. Se lo fai, per ogni bonus +1 che non assegni a una Abilità, puoi "imparare" due incantesimi di cui in seguito potrai servirti durante il gioco (consulta le *Regole Facoltative* degli Incantesimi più avanti).

Sistema avanzato

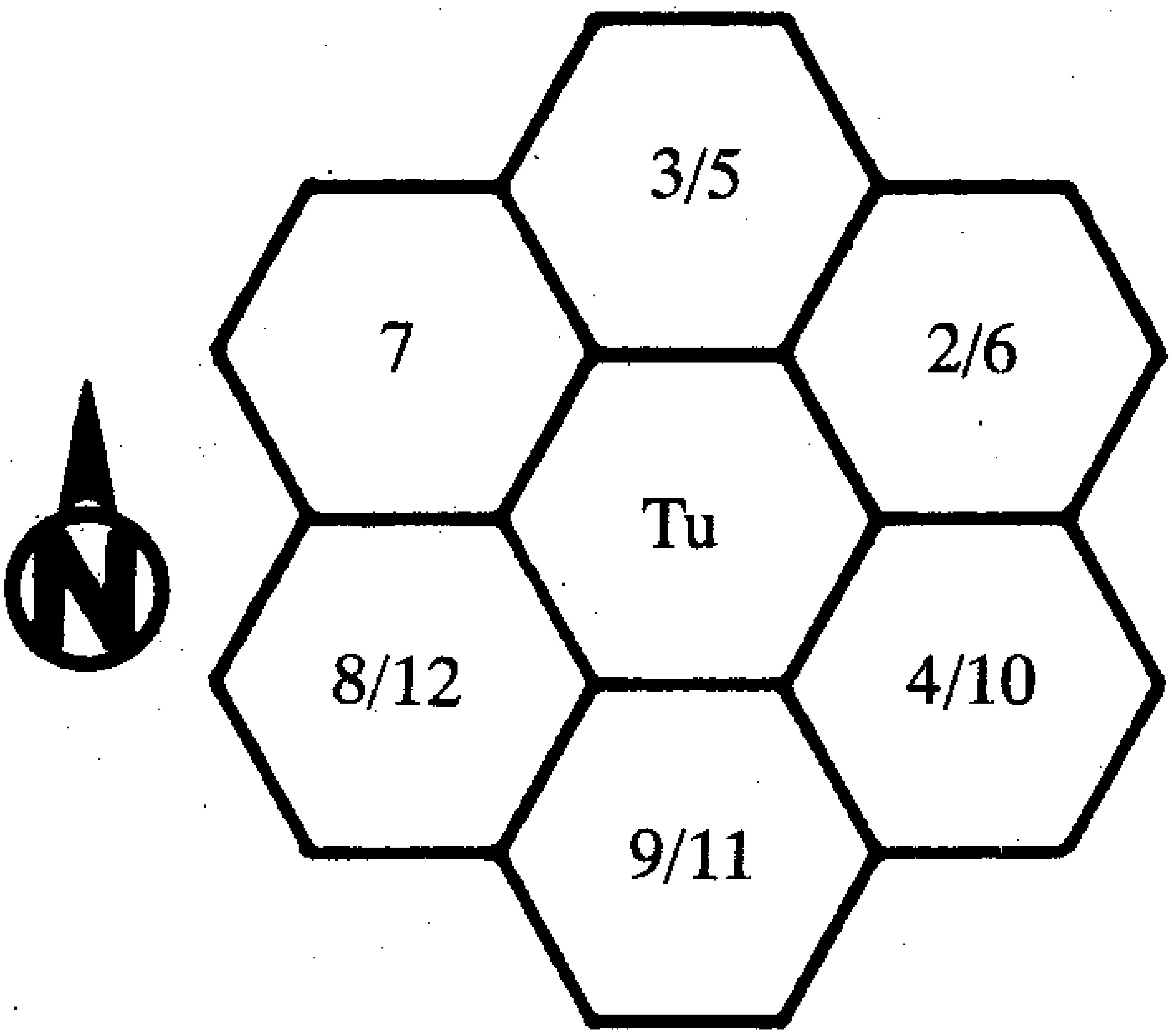
Se vuoi usare il Sistema di Base non occorre che tu legga questo capitolo.
Il Sistema di Gioco Avanzato è simile a quello di Base in molti punti, ma permette una maggiore varietà e scelta delle azioni da realizzare.

Avanzare

Quando il testo ti dice di **avanzare** devi comportarti come nel Sistema di Base: scegli una casella vicina a quella in cui ti trovi e vai al corrispondente Paragrafo di Localizzazione.

Avanzare in una direzione a caso

Se il testo ti dice di **avanzare in una direzione a caso,** segui le istruzioni che ti vengono date. Se non ti viene data nessuna istruzione, **avanza** verso una delle caselle vicine scelta a sorte: per far questo **lancia i dadi**, e a seconda del numero uscito vai alla casella indicata nel diagramma che vedi alla pagina seguente. Se non è possibile muoversi nella direzione indicata (ad es. a causa di un ostacolo, o perché sei sul bordo della mappa) lancia di nuovo i dadi. La tua posizione di partenza è al centro del diagramma.



Equipaggiamento

Puoi portare con te soltanto un'armatura completa, un pugnale (alla cintura), un mantello, uno zaino, una cintura e una borsa.

Inoltre puoi portare con te un numero di oggetti di equipaggiamento pari al tuo Punteggio di Forza: questo ammontare può includere al massimo 3 armi. Se perdi lo zaino questo numero si riduce alla metà (arrotondato per difetto), e insieme allo zaino perdi anche ogni capo di equipaggiamento in eccesso.

Alcuni oggetti particolari indicati nel testo non sono soggetti a queste restrizioni.

Armi: Se provochi un danno a un avversario, la tua arma può consentirti di provocare un **danno aggiuntivo**, che si realizza solo nel caso in cui tu abbia ottenuto in precedenza un danno di 1 o più.

Spada	+1	
Mazza	+2	(solo se l'avversario indossa una corazza o una cotta di maglia)
Lancia	0	
Pugnale	-1	
Martello	+2	(ma -1 al BO corpo a corpo)
Ascia da combattimento	+2	
Asta	+1	
Spadone a due mani	+3	(ma -1 al BO corpo a corpo)
Mani nude	-3	(e -2 al BO corpo a corpo)

Esempio. Dopo aver guardato sulla Tavola di Combattimento, infliggi 8 punti di danno al tuo avversario. Se stai usando una spada (+1 di danno aggiuntivo) lui in realtà subirà 9 punti di danno (8+1). Se invece stai usando un pugnale (-1) ne subirà 7 (8-1).

Armi da lancio : Le seguenti armi possono essere usate una sola volta durante un combattimento come armi a distanza (le modificazioni del BO a distanza sono indicate in parentesi): lancia (-1), pugnale (-1), martello (-2), spada (-3), mazza (-3), ascia da combattimento (-4). In tal caso l'arma non può essere utilizzata nel corpo a corpo, e può essere recuperata solo se sconfiggi l'avversario.

Un **arco** può essere usato solo in combattimento con armi a distanza (vedi il paragrafo **Combattimento**), e non in combattimenti corpo a corpo.

L'**armatura** ha i seguenti effetti sui tuoi bonus di Abilità.
Corazza: aggiunge +3 al BD; -3 ai bonus di Astuzia, di Corsa e di Magia.

Cotta di Maglia: aggiunge +2 al BD; -2 ai bonus di Astuzia, di Corsa e di Magia.
Corpetto di Cuoio: aggiunge +1 al BD; -1 ai bonus di Astuzia e di Corsa.
Scudo: aggiunge +1 al BD; -1 al bonus di Magia.

Uno **scudo** non può essere usato insieme a queste armi: arco, ascia da combattimento, asta o spadone a due mani.

Tempo

Calcolare il passare del tempo rende più emozionante e avvincente questo gioco, ma è necessario che tu ne tenga nota continuamente. Se invece preferisci affrontare l'avventura in modo più semplice, usa il libro così com'è e ignora le parti del testo e le regole che si riferiscono al tempo (vedi il Sistema di Base).
Il passare del tempo è indicato con un'abbreviazione all'inizio di ogni paragrafo, nel modo seguente: Tempo: x, dove x sta per il numero dei minuti. Man mano che leggi i vari paragrafi, somma questo numero al tuo totale di tempo.

Danno e Risanamento

Prendi nota del **Danno** come indicato nel Sistema di Base. Se il Danno supera la tua **Resistenza** (vedi il tuo Foglio d'Identità), allora perdi i sensi. Se ciò avviene nel corso di un combattimento, sei **sconfitto** e devi procedere secondo le indicazioni del testo. Se ad esempio è scritto che *"ti risvegli"*, riduci il Danno rendendolo pari alla tua Resistenza.
Non servirti delle regole del Sistema di Base per il risanamento. Ogni volta che leggi un paragrafo in cui non ti si richiede di **lanciare i dadi** o di **combattere** o di **entrare**

in azione, puoi ridurre il Danno di 1 punto per ogni 20 minuti passati a riposare.

Entra in azione

Quando il testo ti propone una scelta fra diverse azioni, fai riferimento alla *Tavola di Azione* alla fine del libro. Scegli una delle azioni elencate e segui le indicazioni.

Combattimento

Il combattimento consiste in una serie di "scontri": durante ogni scontro tu attacchi il tuo avversario, oppure cerchi di scappare ed è il tuo avversario ad attaccarti.
Se decidi di affrontare un avversario, oppure il testo ti dice che "devi combattere", il combattimento procede nel modo seguente:

1) Se sei colto di sorpresa, vai direttamente al punto 4; altrimenti vai al punto 2.

2) Se sei in grado puoi sferrare un attacco con arma a distanza (vedi più avanti le spiegazioni su *Come avviene l'attacco*). Se il tuo avversario non viene colto di sorpresa (cioè se si accorge di te), allora - se può farlo - tenterà un attacco contro di te con arma a distanza. Il testo specificherà la sua Abilità nell'effettuare questo tipo di attacco. Con ciò viene completato uno scontro di combattimento.

3) Per il resto del combattimento nessuno viene colto di sorpresa. Il tuo avversario cercherà di provocare un corpo a corpo. Se vuoi continuare a sferrare attacchi con arma a distanza, lancia i dadi e somma al risultato il tuo Bonus di Corsa. Se il risultato è 10 o più di 10, procedi al punto 2; altrimenti procedi al punto 4.

4) Vieni coinvolto in un corpo a corpo. Sferri un attacco contro il tuo avversario e lui fa lo stesso con te. Se invece

sei colto di sorpresa, l'ordine dell'attacco è invertito. Con ciò è completato uno scontro di combattimento.

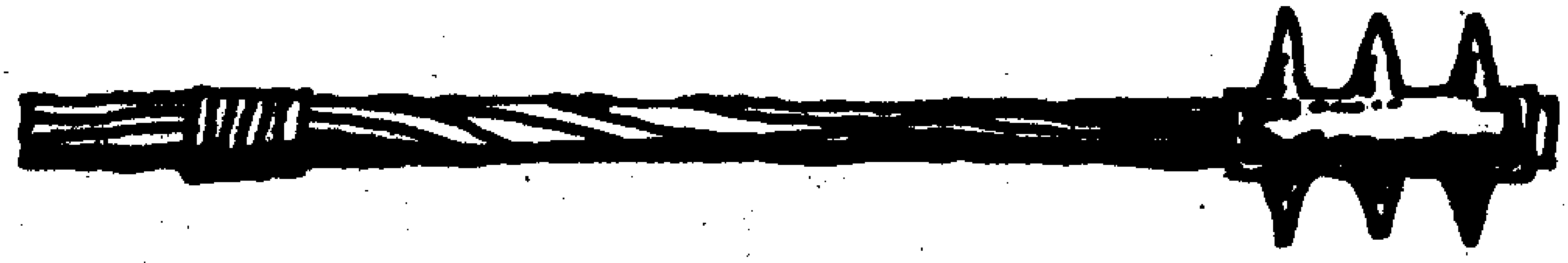
5) Ripeti gli scontri finché si verifica una delle seguenti condizioni:

a) Uno di voi due è **ucciso** (un risultato "U" sulla Tavola di Combattimento) oppure:

b) Uno di voi ha un Danno maggiore della Resistenza. Quel combattente *perde i sensi* ed è sconfitto (ciò può anche avvenire in seguito a un risultato "S" sulla Tavola di Combattimento) oppure:

c) Riesci a **disimpegnarti**. All'inizio di ogni scontro puoi scegliere di non attaccare per quello scontro. Dopo che il tuo avversario ha attaccato, puoi lanciare i dadi e sommare al risultato il tuo bonus di Corsa:
-se il risultato è 9 o più, riesci a **fuggire** in una direzione a caso (segui le indicazioni del testo o possibilmente avanza);
-altrimenti sei ancora impegnato nel combattimento e devi cominciare un altro scontro al punto 4. Ad ogni modo puoi cercare nuovamente di disimpegnarti.

Gli attacchi individuali avvengono come indicato nel Sistema di Base: guarda la Tavola di Combattimento alla fine del libro e confronta la differenza tra BO e BD con un numero uscito dal lancio dei dadi. Usa il BO a distanza del tuo personaggio per gli attacchi con arma da lancio, e il BO corpo a corpo per gli attacchi ravvicinati.



Regole facoltative

Queste sono regole aggiuntive che ti consentono di sviluppare dei personaggi più completi, e di aggiungere qualche tocco realistico alle tue avventure.

Come fare un incantesimo

Per ogni bonus da "+1" che non assegni ad una determinata Abilità, quando crei il tuo personaggio, puoi "imparare" due degli incantesimi elencati e descritti qui sotto. Una volta "imparato" l'incantesimo, il tuo personaggio è in grado di padroneggiarlo e di usarlo, sempre nei limiti specificati.

Se vuoi lanciare un incantesimo, getta i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Magia. Se il risultato è 7 o più di 7, sei riuscito pienamente nel tuo intento. (Per quanto riguarda gli effetti, vedi la descrizione dei singoli incantesimi.) In caso contrario la magia non ha alcun effetto; devi conoscere bene un incantesimo per poterlo fare.

Ogni volta che lanci con successo un incantesimo, il tuo Danno aumenta del numero indicato tra parentesi nella descrizione dell'incantesimo; fare magie è un'attività molto faticosa, purtroppo!

Se sei impegnato in combattimento, puoi tentare un incantesimo solo se sei nelle condizioni in cui normalmente lanceresti un'arma a distanza. È impossibile infatti fare incantesimi se si è impegnati in un corpo a corpo.

A meno che non sia specificato diversamente, gli effetti di un incantesimo durano per il tempo di una singola azione, attività o combattimento.

Descrizione degli Incantesimi

1) **Analisi** (3). Quando il testo te lo suggerisce, puoi lanciare questo incantesimo e "analizzare" un oggetto (segui le indicazioni fornite dal testo).

2) **Equilibrio** (2). Aumenta il tuo bonus Generico di +2, per un'attività da tentare nel paragrafo in cui ti trovi al momento.

3) **Calma** (5). Può essere fatto solo su un animale o un essere normale (umano, elfo, nano, hobbit, orco, troll ecc.). Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Magia. Se il risultato è 8 o più, il nemico "si calma", cosicché puoi automaticamente *fuggire*. Altrimenti l'incontro con la creatura procede normalmente. Se un incontro non prevede la possibilità di fuga, l'avversario non può essere "calmato". Questo incantesimo non può essere effettuato se hai davanti più di un nemico.

4) **Travestimento** (3). Questo incantesimo aumenta il tuo Bonus di Magia di +2, ma è valido solo per quella data azione.

5) **Incantesimo animale** (6). Puoi effettuarlo contro qualunque animale ostile "normale" (orsi, lupi, serpenti ecc.). Procedi come se lo avessi sconfitto. L'animale ti seguirà (prendi nota del suo BO, BD e della sua Resistenza) e combatterà contro qualsiasi nemico. Ma dopo aver com-

battuto per te una volta, se ne andrà. Inoltre puoi "stregare" un solo animale alla volta.

6) **Chiaroveggenza** (5). Quando hai la possibilità di scegliere tra due o più paragrafi, puoi leggerne due e poi spostarti a quello che preferisci.

7) **Fulmine di fuoco** (6). Puoi usare questo incantesimo durante un combattimento, ma solo se normalmente effettueresti un attacco a distanza. Lancia i dadi e somma al risultato il doppio del tuo bonus di Magia: il risultato rappresenta il Danno che infliggi a un tuo avversario a scelta.

8) **Risanamento** (0). Riduce il tempo necessario per risanare 3 punti di danno da 60 minuti a soli 20 minuti.

9) **Fortuna** (5). Quando lanci questo incantesimo subito dopo aver gettato i dadi, puoi ignorare il numero uscito e tirare di nuovo i dadi. L'incantesimo non può essere effettuato più di una volta per paragrafo.

10) **Protezione dalla Magia** (4). Puoi usarlo quando il testo ti indica che un avversario sta facendo un incantesimo; però dal numero che ti esce ai dadi devi sottrarre il tuo bonus di Magia.

11) **Scudo** (4). Se effettuato all'inizio di un combattimento questo incantesimo aumenta il tuo bonus di Difesa di +2. Non può essere realizzato se durante il combattimento usi uno scudo normale.

12) **Velocità** (3). Questo incantesimo può essere effettuato ogni volta che cerchi di **fuggire** o di **disimpegnarti** da un combattimento. In questi casi il tuo bonus di Corsa aumenta di +2. Questo è l'unico incantesimo che puoi effettuare anche se sei impegnato in un corpo a corpo.

13) **Vigore** (6). Se effettuato all'inizio, questo incantesimo raddoppia i danni che procuri con attacchi corpo a

corpo per tutto il resto del combattimento. I risultati "S" e "U" restano inalterati da un incantesimo di Vigore.

14) **Sostentamento** (2). Questo incantesimo ha lo stesso effetto di un ricco pasto.

15) **Telecinesi** (5). Puoi fare questo incantesimo quando ti trovi ad affrontare un avversario che non si è accorto di te. Fai un'azione di **rapina** (vedi il Foglio d'Azione), aggiungendo il tuo bonus di Magia anziché quello di Astuzia. Se non hai successo (se ottieni cioè 8 o meno di 8), il tuo avversario si accorge di te e tu sei costretto a **entrare in azione**.

Punti di Esperienza

All'inizio di alcuni paragrafi vedrai scritto **Pti di Esp:x** ; si tratta del numero di "Punti di Esperienza" che ricevi. Prendi nota costantemente di questi punti nella apposita casella del Foglio di Identità; per ogni paragrafo puoi ricevere solo una volta dei Punti di Esperienza. Questi punti non influiscono subito sulle capacità del tuo personaggio; hanno effetto quando hai completato con successo questa avventura, e vuoi cominciarne un'altra con lo stesso personaggio.

Se stai usando un personaggio creato con il Sistema di Base o con il Sistema Avanzato, per ogni 150 Punti di Esperienza puoi scegliere una di queste possibilità:

1) Assegna un bonus aggiuntivo +1 a una delle Abilità a piacere (vedi *Creare un Personaggio*), oppure

2) Puoi cambiare tutti i bonus di Abilità da "-2" in "+1", oppure

3) Puoi scegliere altri due incantesimi da effettuare, oppure

4) Puoi lanciare i dadi e aumentare la tua Resistenza di 2 più il numero ottenuto.

Se usi il GiRSA, 150 Punti di Esperienza equivalgono a circa 5000 Punti di Esperienza GiRSA.

Razza

Per il tuo personaggio puoi scegliere una delle razze della Terra di Mezzo, con i seguenti risultati:

Umano: Il tuo bonus Generico aumenta di 1.
Elfo: Quando sei sotto terra, il tuo bonus di *Percezione* e di *Magia* diminuiscono di 1. Quando sei all'esterno gli stessi bonus aumentano di 1.
Nano: Il tuo bonus di Corsa diminuisce di 1. Quando ti trovi sotto terra il tuo bonus di *Percezione* aumenta di 1 e il tuo bonus Generico di 1. I Nani non possono imparare gli incantesimi n.7 e n.11.
Hobbit: il tuo bonus di *Astuzia* aumenta di 2. Il tuo BO corpo a corpo diminuisce di 2. Gli Hobbit non possono apprendere gli incantesimi n.3, n.5, n.7 e n.11.

Formula di combattimento alternativa

Per chi preferisce usare una formula, invece che usare le varie tabelle, la formula indicata qui sotto si avvicina ai risultati della Tavola di Combattimento, anche se procura un danno leggermente maggiore.

Se il numero ottenuto è 2, automaticamente non ci sono danni.

Se il numero ottenuto è 12, si ha automaticamente un risultato "S" più il normale Danno.

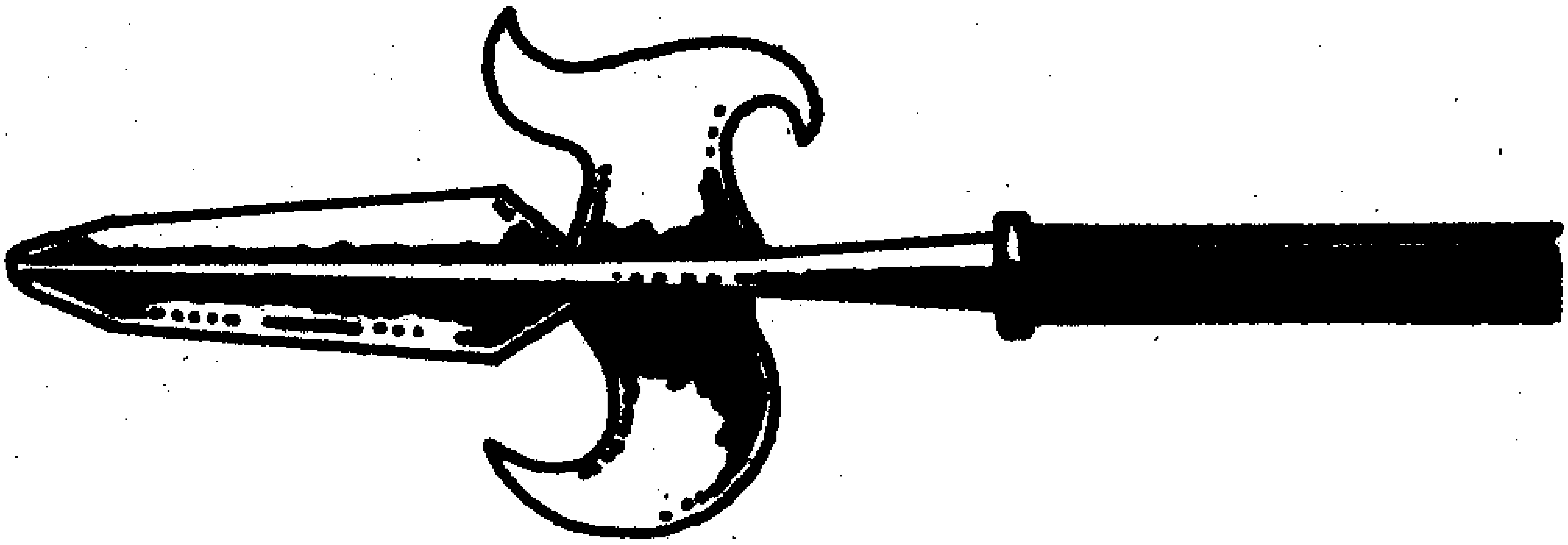
Altrimenti il Danno subito dal difensore è uguale a:

numero uscito - 4 + BO dell'attaccante - BD del difensore;

e inoltre:
se il Danno è 9 o più = "S"
se il Danno è 11 o più = "U"

Numeri non modificabili

In molti casi ti si dice di lanciare i dadi e sommare al risultato uno dei tuoi bonus. Se hai un bonus molto alto (o molto basso), può essere che in certi casi ne risulti un successo (o un fallimento) automatico. Per evitare questo inconveniente, serviti della seguente regola:
ogni volta che ottieni ai dadi un 2 o un 12, non aggiungervi nessun bonus. Proprio così: i 2 e i 12 non vengono mai modificati, un 2 dà sempre un risultato 2 e un 12 dà sempre un risultato 12.



Usare le regole del gioco di ruolo del Signore degli Anelli

Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (GiRSA) - **Middle-earth Role Playing** (Merp) nella versione originale in inglese - è un gioco di ruolo le cui regole si possono applicare alla Terra di Mezzo di J.R.R. Tolkien. In questo capitolo, per ragioni di spazio, ci limiteremo a dare le indicazioni generali che ti permetteranno di usare questo librogame con un personaggio GiRSA.
Poiché GiRSA è un sistema generale di gioco, dovrai cercare di essere molto flessibile quando lo userai in questo librogame. Ma ti basterà un po' di buon senso, e vedrai che sarai in grado di risolvere facilmente quasi ogni situazione. Eccoti le indicazioni per le situazioni più frequenti in questi librogame.

Uso dei Bonus

Durante il gioco ti si dice spesso di lanciare i dadi e sommare al risultato il tuo bonus di xxx, dove xxx sta per Corsa, Generico, Astuzia, Percezione o Magia. Poi, in base al risultato, ti si dice di andare a due o più paragrafi diversi.

Quando usi GiRSA, serviti dei seguenti "Bonus delle Abilità" al posto dei soliti bonus:

Bonus delle Abilità

Corsa = Manovra in Movimento in base all'armatura indossata
Generico = Arrampicarsi, Cavalcare, Nuotare o Seguire tracce
Astuzia = Cogliere alle spalle, Muoversi silenziosamente / Nascondersi, Scassinare serrature, Disattivare trappole
Percezione = Percezione, Leadership e Influenza
Magia = Lettura rune, Uso di oggetti magici, o Tiro Resistenza

Di solito, quando prendi in esame le circostanze descritte nel testo, i bonus specifici GiRSA diventano ovvii (ad es., se il testo dice che stai cercando di nuotare, userai il tuo bonus di Abilità nel nuoto). Se invece la cosa non è così evidente, usa l'abilità che ti sembra più consona.

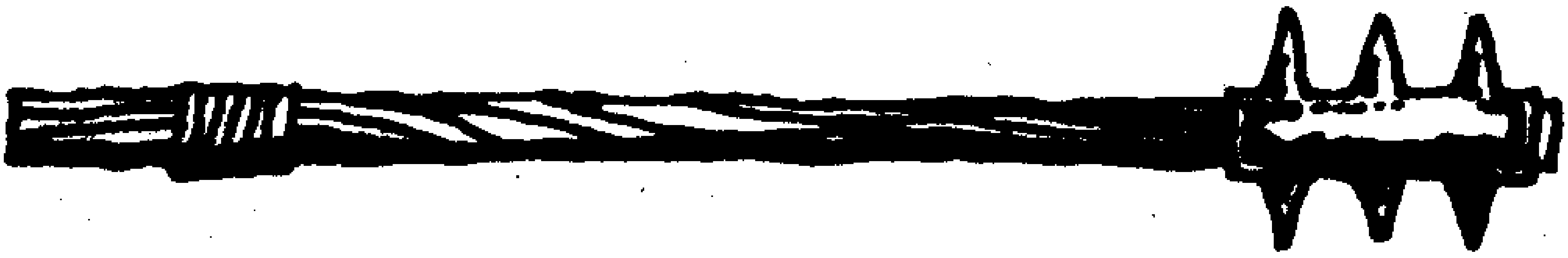
Quando usi un bonus GiRSA, dividilo per 10 approssimando il risultato per difetto. Ad esempio, un bonus di Abilità nel nuoto di 36 andrebbe usato in questo librogame, nelle situazioni adatte, come un bonus Generico di +3.

Combattimento

Quando il testo indica che devi combattere, usa semplicemente il normale sistema di combattimento GiRSA, con i punteggi di combattimento del tuo personaggio e del tuo avversario forniti dalla **Tavola GiRSA** che trovi più avanti.

Come nei normali combattimenti, i combattimenti che

impiegano le regole di GiRSA di solito finiscono in tre modi diversi: puoi essere sconfitto, puoi sconfiggere il tuo avversario o puoi riuscire a *fuggire*.
Sia tu che il tuo avversario siete sconfitti quando perdete i sensi, venite uccisi o resi inoffensivi.
Puoi fuggire se effettui una Manovra in Movimento "media" (aggiungi il tuo bonus di Manovra in Movimento) ottenendo un risultato di 100 o più. Questi risultati sono cumulativi man mano che si susseguono i Round, quindi potresti essere in grado di scappare dopo alcuni Round. Per fare un esempio, con un risultato di 60 nel primo Round e di 50 nel secondo, riesci a fuggire alla fine del secondo.



Danno

Spesso il testo ti dirà di *aumentare il tuo danno* di un certo numero. Ecco alcuni suggerimenti su come trasformare quel danno in Punti Ferita ("**lancia i dadi**" è indicato come "2-12").

Danno	**Punti Ferita**
Un numero fisso	Lo stesso numero di Punti Stordimento
(2-12) una volta	Un colpo critico "A" + 1-10 punti
(2-12) 2 volte	Un colpo critico "C" + 1-10 punti
(2-12) 3 volte	Un colpo critico "E" + 1-10 punti
ecc.	

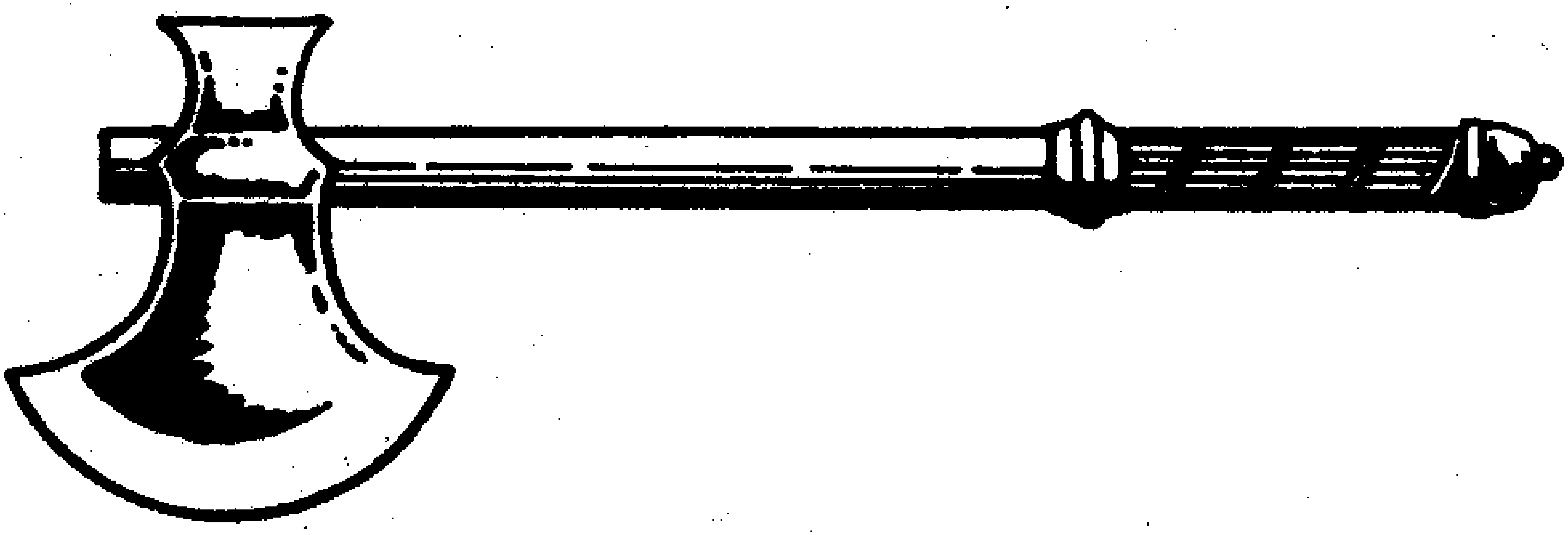
Il tipo di "colpo critico" può essere determinato dalla situazione (ad es. per una caduta usa colpi critici da"impatto", per il fuoco usa quelli da "calore"). Quando sei in dubbio, usa colpi critici "da perdita d'equilibrio".

Tiri resistenza

Di solito nel testo si usa il bonus di Magia per risolvere situazioni che richiederebbero *Tiri Resistenza* nel sistema GiRSA. Quando ti trovi in queste situazioni, segui la procedura dei Tiri Resistenza servendoti del bonus appropriato alla circostanza. Quando sei in dubbio riguardo agli incantesimi, immagina che siano incantesimi di Essenza.
Se il Tiro Resistenza implica un avversario o una trappola, usa i livelli forniti dalla Tavola GiRSA per effettuare il Tiro Resistenza. Altrimenti usa un livello di attacco di 3.
Se fallisci un Tiro Resistenza, segui le istruzioni fornite per il raggio d'azione minore. Se resisti, segui le istruzioni per il raggio d'azione maggiore.
Se ti vengono date tre possibilità e riesci a resistere, usa la più alta. Se ti vengono date tre possibilità e fallisci il primo Tiro Resistenza, provane un secondo. Se fallisci anche questo, usa il raggio d'azione minore. Se il secondo Tiro Resistenza ha successo, usa il valore di mezzo.

Oggetti magici

Un oggetto con un bonus +1 nel testo dovrebbe avere un bonus +5 in GiRSA, e viceversa.



Foglio degli indizi

☐ **A** ______________________________

☐ **B** ______________________________

☐ **C** ______________________________

☐ **D** ______________________________

☐ **E** ______________________________

☐ **F** ______________________________

☐ **G** ______________________________

☐ **H** ______________________________

☐ **I** ______________________________

☐ **J** ______________________________

☐ **K** ______________________________

☐ **L** ______________________________

☐ **M** ______________________________

☐ **N** ______________________________

Note:

Foglio d'identità

Nome:

Caratteristiche	**Punteggio**	**Bonus**
Forza (Fo)	___	___
Agilità (Ag)	___	___
Intelligenza (In)	___	___

Resistenza = ___ = 20 + (2 x Forza)

Incantesimi
(opzionali)

1 ___
2 ___
3 ___
4 ___
5 ___
6 ___
7 ___

Abilità	**Bonus Totale**	=	**Bonus Abilità**	+	**Bonus Caratteristiche**	+	**Bonus Speciali**
BO Corpo a corpo	___	=	___	+	___ Fo	+	___
BO a distanza	___	=	___	+	___ Ag	+	___
BD	___	=	n.a.	+	___ Ag	+	___
Corsa	___	=	n.a.	+	___ Ag	+	___
Generica	___	=	___	+	___ Ag	+	___
Astuzia	___	=	___	+	___ In	+	___
Percezione	___	=	___	+	___ In	+	___
Magia	___	=	___	+	___ In	+	___

Equipaggiamento

Addosso (un oggetto per tipo)

Armatura ___
Mantello ___
Pugnale ___
Cintura & Borsa (denaro, gioielli, ecc.) ___

Nello zaino/fodero/a mano

1 ___
2 ___
3 ___
4 ___
5 ___
6 ___
7 ___
8 ___
9 ___
10 ___
11 ___
12 ___

Danno	**Tempo** Minuti Giorni	**Punti di esperienza**

Foglio degli indizi

☐ **A** ____________________

☐ **B** ____________________

☐ **C** ____________________

☐ **D** ____________________

☐ **E** ____________________

☐ **F** ____________________

☐ **G** ____________________

☐ **H** ____________________

☐ **I** ____________________

☐ **J** ____________________

☐ **K** ____________________

☐ **L** ____________________

☐ **M** ____________________

☐ **N** ____________________

Note:

Tavola GiRSA

(vedi la tabella GiRSA TS-2 per la spiegazione delle sigle)

Par.	Tipo	Liv.	Vel.	PF	T.A.	B.D.	Att.	Dim.	Crit.
139	Guardia 1	2	MV	38	CM	10	50LO	M	Norm.
	Guardia 2	1	ME	24	CM	10	45LO	M	Norm.
181	Orchetto	1	ME	24	CG	5	35LO	M	Norm.
185	Orchetto 1	2	ME	22	CM	0	45LO	M	Norm.
	Orchetto 2	1	ME	20	CM	10	30LO	M	Norm.
197	Orchetto 1	2	ME	30	CG	5	45LO	M	Norm.
	Orchetto 2	2	MV	20	CG	25	30LO	M	Norm.
203	Orchetto 1	2	ME	28	CG	10	50LO	M	Norm.
	Orchetto 2	1	ME	20	CG	10	15LO	M	Norm.
	Orchetto 3	1	ME	22	NA	0	35LO	M	Norm.
213	Orchetto 1	2	ME	26	CR	10	50LO	M	Norm.
	Orchetto 2	2	ME	24	CR	20	30LO	M	Norm.
230	Usa i punteggi del 213.								
233	Warg 1	7	MV	45	CG	30	45MO	G	Norm.
	Warg 2	6	VC	57	CG	20	70MO	G	Norm.
244	Usa i punteggi del 213.								
252	Lupo	4	MV	55	CG	30	35MO	M	Norm.
269	Orchetto 1	4	ME	24	NA	25	50LO	M	Norm.
	Orchetto 2	1	ME	20	NA	10	30LO	M	Norm.
	Warg 1	5	MV	45	CG	20	25MO	G	Norm.
	Warg 2	5	MV	39	CG	20	25MO	G	Norm.
274	Guardia 1	4	ME	36	CM	40	40LO	M	Norm.
	Guardia 2	4	ME	26	CM	45	40LO	M	Norm.
278	Elfo	9	MV	85	NA	50	70LO	M	Norm.
281	Pianta	5	ML	60	CR	10	20CA	M	Norm.
287	Guardia 1	3	MV	24	CM	15	35LO	M	Norm.
	Guardia 2	3	MV	32	CM	25	35LO	M	Norm.
318	Guardia 1	3	ME	30	CM	20	40LO	M	Norm.
	Guardia 2	2	ME	22	CM	10	35LO	M	Norm.
327	Orchetto Guardia 1	1	ME	26	NA	5	20LO	M	Norm.
	Orchetto Guardia 2	2	ME	30	CG	10	30LO	M	Norm.
359	Usa i punteggi del 278.								

367	Mezzorchetto 1	3	ME	36	CR	25	20LO	M	Norm.
	Mezzorchetto 2	3	ME	30	CR	10	45LO	M	Norm.
390	Lupo 1	4	MV	60	CG	20	25MO	M	Norm.
	Lupo 2	3	MV	36	CG	10	25MO	M	Norm.
404	Usa i punteggi del 278.								
406	Orchetto	1	ME	16	NA	5	20LO	M	Norm.
413	Orchetto 1	2	ME	22	CG	10	25LO	M	Norm.
	Orchetto 2	2	ME	26	CG	5	35LO	M	Norm.
414	Guardia 1	3	MV	38	CM	30	30LO	M	Norm.
	Guardia 2	2	ME	34	CM	10	30LO	M	Norm.
421	Saruman	50	MV	200	CR	120	100LO	M	Gran.
438	Orchetto 1	1	ME	30	CG	5	45LO	M	Norm.
	Orchetto 2	2	ME	22	CG	25	20LO	M	Norm.
	Orchetto 3	3	ME	16	CG	20	40LO	M	Norm.
440	Orchetto Guardia 1	1	ME	20	NA	5	10LO	M	Norm.
	Orchetto Guardia 2	2	ME	30	CG	10	25LO	M	Norm.
442	Spettro	7	ME	70	CM	25	50LO	M	Gran.
446	Cavaliere 1	2	ME	38	CG	10	25LO	M	Norm.
	Cavaliere 2	2	ME	28	CG	5	35LO	M	Norm.
	Cavaliere 3	3	ME	26	CG	5	55LO	M	Norm.
447	Usa i punteggi del 213.								
464	Mezzorchetto 1	1	ME	30	CR	20	20LO	M	Norm.
	Mezzorchetto 2	2	ME	36	CR	15	35LO	M	Norm.
471	Mezzorchetto	2	ME	30	CR	20	20LO	M	Norm.

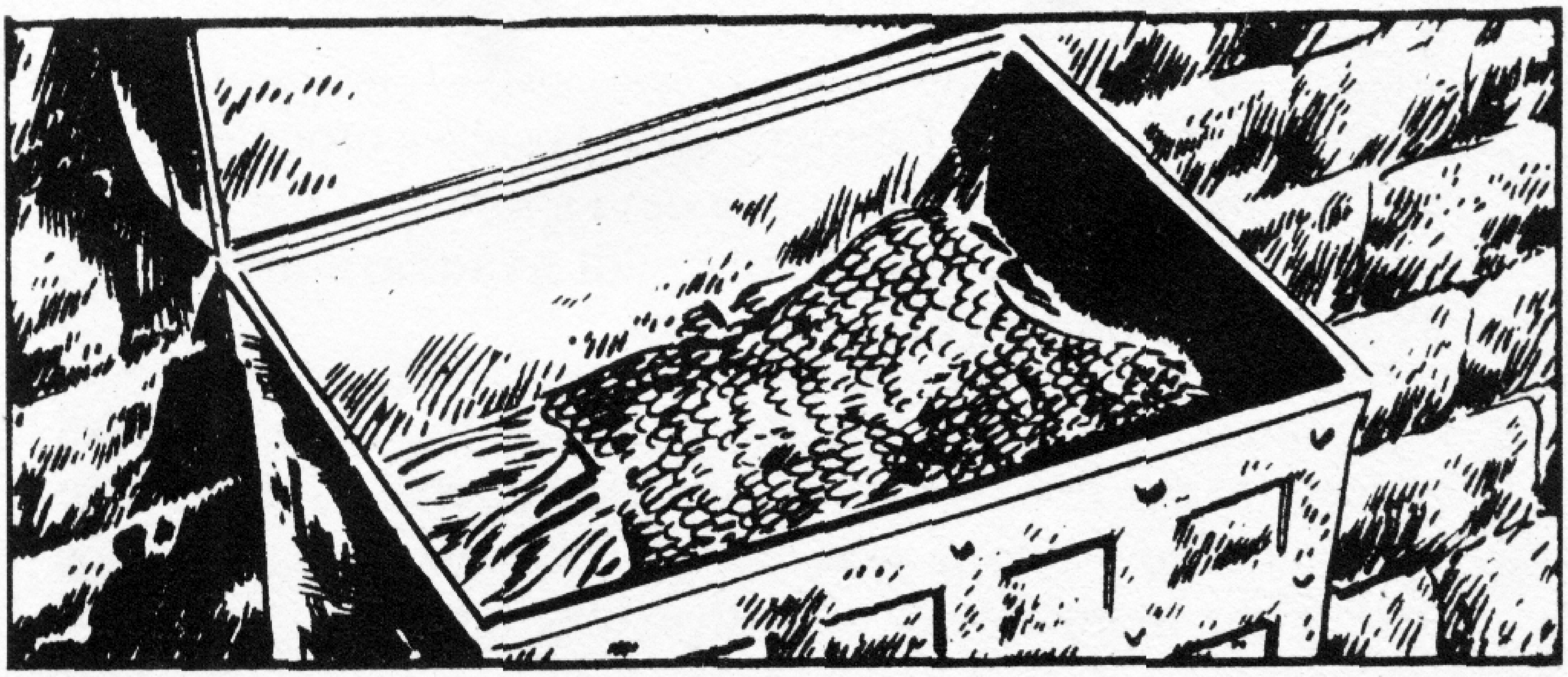


Tavola di azione

Attaccare: devi attaccare il tuo avversario

Fuggire: **lancia i dadi** e aggiungi il tuo bonus di Corsa. Se il risultato è 8 o più, segui le istruzioni del testo oppure **avanza**. Altrimenti devi combattere e vieni colto "di sorpresa" (cioè l'avversario attacca per primo).

Avversario "ignaro"

Puoi scegliere una delle tre azioni seguenti solo se il testo dice che l'avversario non si è accorto di te.

Fuggire di nascosto: **lancia i dadi** e aggiungi il bonus di Astuzia. Se il risultato è 8 o più, **avanza**. Altrimenti devi combattere.

Attaccare di sorpresa: devi attaccare l'avversario. **Lancia i dadi** e aggiungi il bonus di Astuzia. Se il risultato è 8 o più puoi avvicinarti di nascosto all'avversario e attaccarlo. Solo per il primo scontro puoi aggiungere al BO corpo a corpo il bonus di Astuzia.

Rapina: **lancia i dadi** e aggiungi il tuo bonus di Astuzia. Se il risultato è 9 o più, hai tramortito l'avversario. Segui le indicazioni del testo, però puoi prendere solo uno degli oggetti descritti (l'avversario è ancora vivo). Se il risultato è 8 o meno devi combattere, e vieni anche colto "di sorpresa" (cioè l'avversario attacca per primo).

Se usi il sistema avanzato

1. Il **fuggire** e il **fuggire di nascosto** dipendono dalle indicazioni del testo, oppure dal fatto che **avanzi in una direzione a caso**.

2. Per quanto riguarda il **fuggire**, segui la stessa procedura che nel Sistema di Base; solamente devi sottrarre 2 dal numero uscito, e se il tiro è favorevole puoi **avanzare** invece che **avanzare in una direzione a caso**.

3. Per quanto riguarda il **fuggire di nascosto**, segui la stessa procedura che nel Sistema di Base; solamente devi sottrarre 2 dal numero uscito, e se il tiro è favorevole puoi **avanzare** invece che **avanzare in una direzione a caso**.

Tavola di combattimento

Numero uscito	BO dell'Attaccante					BD del Difensore*				
	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0
5	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
6	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
7	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1
9	S	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	S	S	S	8	7	7	6	5	4	3
11	U	U	S	S	S	S	8	7	6	5
12	U	U	U	U	U	U	S	S	S	S

* Se la differenza BO-BD è maggiore di +5, somma quello che avanza al numero uscito; se la differenza è minore di -4, considerala come -4.

Risultati:

x = Un risultato numerico indica l'ammontare del Danno subito; se il Danno supera il punteggio totale di Resistenza, il personaggio perde i sensi.

S = Svenuto (fuori combattimento), ferito e fuori gioco; segui le indicazioni del testo per sapere cosa devi fare.

U = Ucciso; se questo risultato è ottenuto su di te, la tua missione è terminata!

Tavola numerica

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

UNA SPIA A ISENGARD

1

la terra
di mezzo

Ecco davanti a te la Terra di Mezzo, nata dalle affascinanti pagine del più grande scrittore di fantasy, J.R.R. Tolkien, l'autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*.

In questo libro il protagonista sei tu. Da qualche tempo l'influenza di Sauron si fa sentire anche a Isengard. Il tuo amato maestro, il mago Saruman, ha cominciato a dar segni di stranezze e si comporta in modo ambiguo: possibile che nella sua mente si annidi il germe del tradimento? Devi trovare delle prove e metterti in contatto con la Regina degli Elfi, la sola che possa aiutarti...

È un librogame, il protagonista sei tu. Entra nei territori dell'immaginazione...

Opera creata da Iron Crown Enterprises, Inc. e prodotta con l'accordo di Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia, proprietario esclusivo della licenza del librogame ispirato a Lo Hobbit e Il Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien.

I.C.E.

copertina illustrata da Angus McBride

ISBN 88-7068-393-1

9 788870 683936

70683931

11000

librogame®
il protagonista sei tu